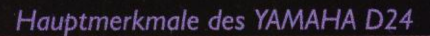

POWER PLAY
DAS PC-SPIELE MAGAZIN
DM 6,50
S 52,–/sfr 6,50
lfr 158,–/ hfl 8,25
bfr 158,–/ Lit 9.000
Pta 725,–
www.powerplay.de
7/99
4 391054 206507 07
TOP DEMO
Halflife Uplink
CD im Heft
DEMOS
Heroes of Might & Magic 3
Hell-Copter Pizza Syndicate
Shadow Company Railroad
Tycoon 2: The 2nd century Space
Bunnies must die Killertank Official
Formula 1 Racing Shattered Light
Russian Roulette 2 Storm Gromada
VIDEOS
Nocturne Max Payne
Gabriel Knight 3
ONLINE
T-Online
Zugangssoftware
WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH
85586 POING
LOGOS UND PRODUKTBEZEI
MECHtig gewaltig
MECHWARRIOR3
Star Trek: B.o.t.F.
Discworld Noir
Midtown Madness
Völker
29 Seiten direkt von der E3 +++ 20 Seiten Tips & Tricks

D24 das motiv

unser neues mo laufwerk sollte beweggrund genug sein.

Was bietet der YAMAHA D24?

Digitales Mehrspur-Recording auf einem flexiblen Medium (3.5" MO), SCSI II Interface zum Anschluß von externen Speichermedien, synchronisierbar zum Bild und Ton, 24-Bit Audioaufzeichnung mit bis zu 96 kHz, umfangreiches internes Editing mit Timecompression/Expansion - das alles vereint der neue YAMAHA 8-Kanal MO Digitalrecorder D24.

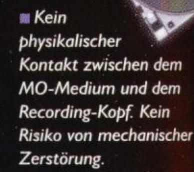


Hauptmerkmale des YAMAHA D24

Zuverlässiges, flexibles Arbeiten und Schnelligkeit bei der Bedienung sind wichtige Hauptmerkmale des D24.

- Bis zu 8 virtuelle Spuren pro Kanal lassen sich aufzeichnen mit Samplingraten von 44.1, 48 oder 96 kHz/16-24 Bit, VariSpeed Funktion.
- Interne Rewritable Magneto Optical Disk (3.5"), kein physikalischer Kontakt zwischen dem MO-Medium und dem Recording-Kopf. Es ist somit das Risiko einer mechanischen Zerstörung nicht gegeben.
- Optionale Interfaces bieten eine digitale Anbindung (AES/EBU, ADAT, TDIF) an Mischpulte wie YAMAHA 02R, 03D und 01V
- neue 24-Bit Analog-/Digital-Wandler sind ebenfalls Ehrensache!
- umfangreiche Synchronisation zu externen Systemen (Video Sync, Wordclock, 9-PIN RS422, MMC, SMPTE, MTC)
- Timecompression und Expansion mit verschiedenen Algorithmen. Editing Funktionen wie: Erase, Copy, Insert, Replace, Move, Loop, Repeat, Merge, Undo etc. für Spuren und Teile eines Recordings.
- Kascadierung von bis zu 8 x YAMAHA D24 mit Synczeiten unter 1 Sekunde
- Optionale Remote-Control (RCD24) zur externen Bedienung des D24
- ..und vieles mehr

Vorzüge & Besonderheiten der MO-Disk



- *Kein physikalischer Kontakt zwischen dem MO-Medium und dem Recording-Kopf. Kein Risiko von mechanischer Zerstörung.*
- *Resistent gegen Magnetfelder*
- *Ideales Archivierungs-Medium*
- *Keine Backupzeiten, Medium kann sofort entnommen werden*
- *Das Nonlinear-Format bietet die Möglichkeit, jeden Punkt eines Projektes sofort anzuspringen.*

Optionale Interfaces für D24:

- *Tascam (24-Bit)*
- *ADAT (24-Bit)*
- *AES/EBU (24-Bit)*
- *Analog/Digital (24-/20-Bit)*
- *Digital/Analog (20-Bit)*





YAMAHA Europa GmbH
Siemensstr. 22 - 34
25462 Rellingen
tel: +49 (0)4101 - 303-0
http://proaudio.yamaha.de

YAMAHA MUSIC NEDERLAND
Kanaalweg 18 G
NL-3526 KL Utrecht

YAMAHA MUSIC BELGIUM
Keiberg, Imperiastraat 8
B-1930 Zaventem

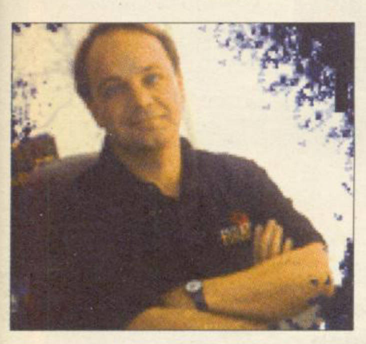
YAMAHA MUSIC AUSTRIA
Schleiergasse 20
A-1100 Wien

YAMAHA Schweiz
Seefeldstr. 94
CH-8008 Zürich

Redaktion *intern*

Geburt einer neuen Zivilisation

Endlich dürfen wir Civilization-Jünger wieder Hoffnung schöpfen: Ein Großteil des Original-Entwicklungsteams unter Spielspaß-Papst Sid Meier (seit 1982 erfolgreich) hat sich endlich wiedervereint, um gemeinsam ein vernünftiges Civilization III hinzubekommen. Das Entwicklungsstudio Firaxis wird bestehen bleiben, aber dieses Projekt exklusiv für den Spielegiganten Hasbro Interactive entwickeln. Hasbro hatte ja jüngst Microprose geschluckt, jenes bekannte Spielelabel, das von Sid Meier mitbegründet worden war.



An Sids Seite agieren nun wie ehedem Brian Reynolds, Jeff Briggs und Tony Parks. Damit fehlt in diesem erlauchten Kreis noch Bruce Shelley, der gerade mit seinen Ensemble Studios für Microsoft das Konkurrenzprodukt Age of Empires 2 vollendet. Aber wer weiß, ob er sich danach nicht auch erweichen läßt, zum Hort des Spieleglücks zurückzukehren? Auf jeden Fall dürfen wir uns auf ein gigantisches Civilization III (vor)freuen. Die Frage heißt nur: Wieviele Jahre brauchen die Jungs dafür? Wir tippen mal vorsichtig auf zwei.

Welche weiteren Neuigkeiten die bedeutende Spielemesse E3 sonst noch hervorgebracht hat, schildern wir ausführlich in dieser Ausgabe auf 29 (!) Seiten. Der Messe-Marathon beginnt auf Seite 10. Viel Lesezeit werdet Ihr ebenfalls für die Tips&Tricks-Strecke aufbringen müssen, da sie diesmal stolze 20 Seiten umfaßt. Schuld daran haben die umfangreichen Lösungen für Lamentation Sword, Sanitarium (2. Teil), Warzone 2100 (2. Teil) und Baldur´s Gate (2. Teil). Wer zu diesen oder anderen bekannten PC-Spielen weiterführende Fragen hat, kann sich jederzeit vertrauensvoll an unsere Profi-Hotline wenden: Unter Telefon (0190) 87 32 68 13 lotst Euch e[illegible] vielköpfiges Tips&Tricks-Expertenteam an allen Hürden und k[illegible]ifflichen Stellen vorbei. Dieser Service kostet zwar 3,63 Mark pro Minute (wird per Telefonrechnung abgebucht), doch unsere mittlerweile sehr mächtige Spieledatenbank garantiert auch blitzschnelle Antwortzeiten. Und falls ein Problem doch mal nicht ad hoc gelöst werden kann, recherchiert unser Team nach und ruft Euch später garantiert zurück, ohne daß es Euch etwas extra kosten würde.

Eine möglichst problemfreie Zeit wünscht Euch

Das Power Play-Team

KOLUMNE

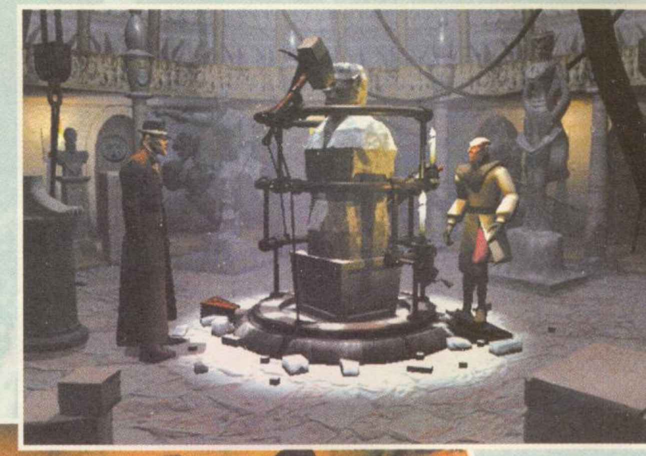
Die drei großen E

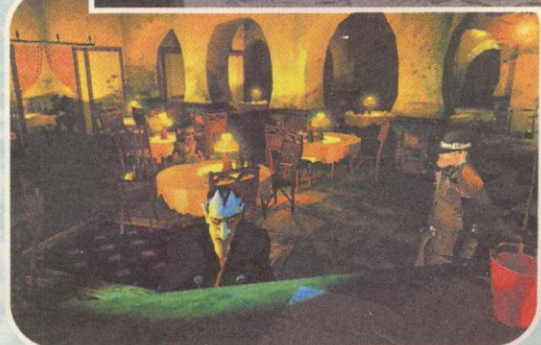
Los Angeles, California, wir schreiben das Jahr 1999. In der Stadt der Engel traf sich die gesamte Computerspielindustrie – vorzugsweise in den wenigen Raucherreservaten des gesundheitsbesessenen US-Bundesstaates. Für kurze Zeit regierten weder die Traumfabrik Hollywood noch das organisierte Verbrechen. Tausende von Spielen – für PC und Konsole - wurden vorgestellt. Darunter waren erstaunlich viele alte Bekannte vom letzten Jahr, von C&C Tiberian Sun, Daikatana, Shadowpact, Drakan und Homeworld bis zu Indiana Jones 5, Age of Empires 2, X-Com Alliance, Descent 3, Shadowman, Outcast, Diablo 2, Dungeon Keeper 2, Ultima 9, Gabriel Knight 3, Dungeon Keeper 2, und wie sie alle heißen. Fallen Euch die Zahlen hinter den Namen auch so ins Auge? Demgegenüber hielt sich die Zahl der echten Neuheiten und Überraschungen doch sehr in Grenzen. Irgendwie erinnert uns dieses Bild an letztes Jahr, nicht wahr? Die Industrie läßt sich weniger auf Experimente ein als je zuvor – dabei waren es doch gerade die neuen, ungewöhnlichen Spiele, die in der Vergangenheit für Furore sorgten. Warcraft und Diablo, Doom und Tomb Raider waren weder die x-te Fortsetzung eines bekannten Themas noch vom Glorienschein einer Filmlizenz umleuchtet. Das wiederum entpuppt sich als einer der wenigen Trends der diesjährigen E3 und damit der gesamten Spielewelt: noch nie zuvor gab es so viele Star Wars- oder vor allem Star Trek-Spiele. Die andere Tendenz ist die Verschmelzung von allem, das sich aus der Ego-Perspektive spielen läßt (die mitunter auch in die Außenansicht wechseln kann). Was Half Life so bravourös vorexerzierte, greift nun um sich und führt zu komplexen Rollen-Adventure-Shootern wie Amen, Deus Ex oder Kingpin. Nur wenige erwähnenswerte Neuheiten wie Nocturne oder Sheep fanden sich im Dschungel der Messestände. Wenn das mal gutgeht? Mit solchen Patentrezepten ist doch schon mal 'ne Unterhaltungsindustrie badengegangen. Oder läßt sich mit Musik-CDs etwa noch Geld verdienen? *fe*



INHALT

TITELTHEMEN

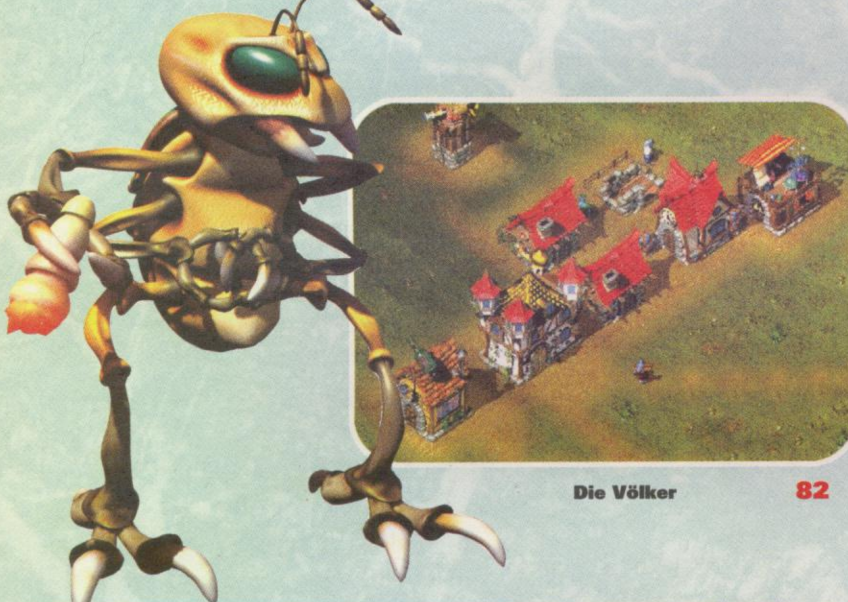




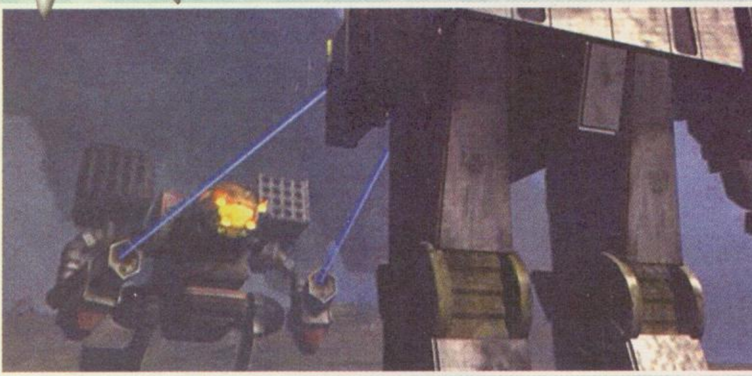
Discworld Noir 102



Star Trek: Birth of the Federation 78



Die Völker 82

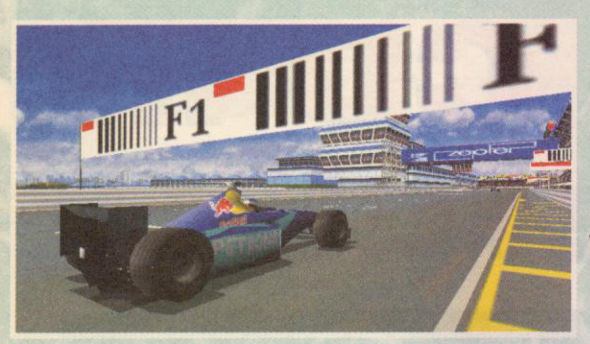


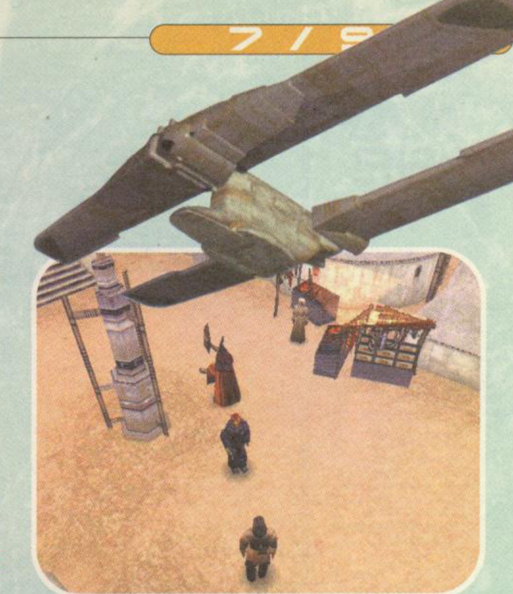
Mech Warrior 3 72

PIPELINE

SUPPORT

HARDWARE





Official Formula 1 Racing 94

Star Wars: Episode 1 84

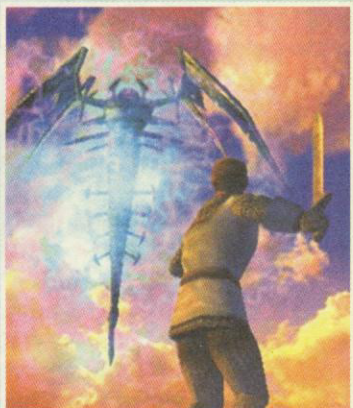


TEST





Midtown Madness 98



Quake 3 46

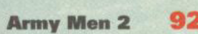
Ultima 9 38

ONLINE





Army Men 2 92



SERVICE







Die CD im Überblick



INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen" Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C" installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3D-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).

DEMOS

Top-Demo: Halflife Uplink (dt)
Heroes of Might & Magic 3
Hell-Copter
Pizza Syndicate
Shadow Company
Railroad Tycoon 2: The 2nd century
Space Bunnies must die
Killertank
Offical Formula 1 Racing
Shattered Light
Russian Roulette 2
Storm
Gromada

INFO

Habt Ihr mit der **POWER-PLAY-CD** irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.





Halflife Uplink (dt)

Diese nagelneue Kurzepisode sollte selbst den größten Zweifler überzeugen. Halflife rockt!

CPU: P133, RAM: 24 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 4x



Official Formula 1 Racing

Ob die F1-Lizenz Eidos' neuestes Rennspiel lohnenswerter macht, könnt Ihr bei einer Testfahrt herausfinden.

CPU: P90 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Heroes of Might & Magic 3

Das Paradies für alle Rundenstrategen – rettet Enrathia aus den Krallen der Höllenkreaturen!

CPU: P133, RAM: 32 MB, Grafik:SVGA, CD-ROM 4x



Shadow Company

3D-Söldner-Action in Echtzeit. Und in Farbe! Und bunt! Macht Euch mit der Demo selbst ein Bild vom harten Söldnerleben.

CPU: P200, RAM: 32 MB, Grafik: D3D, CD-ROM 4x



Railroad Tycoon 2: The 2nd Century

Die Schnupperpartie zum Add-On: Was Euch das zweite Jahrhundert der Eisenbahnära bringt.

CPU: P 133, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Shattered Light

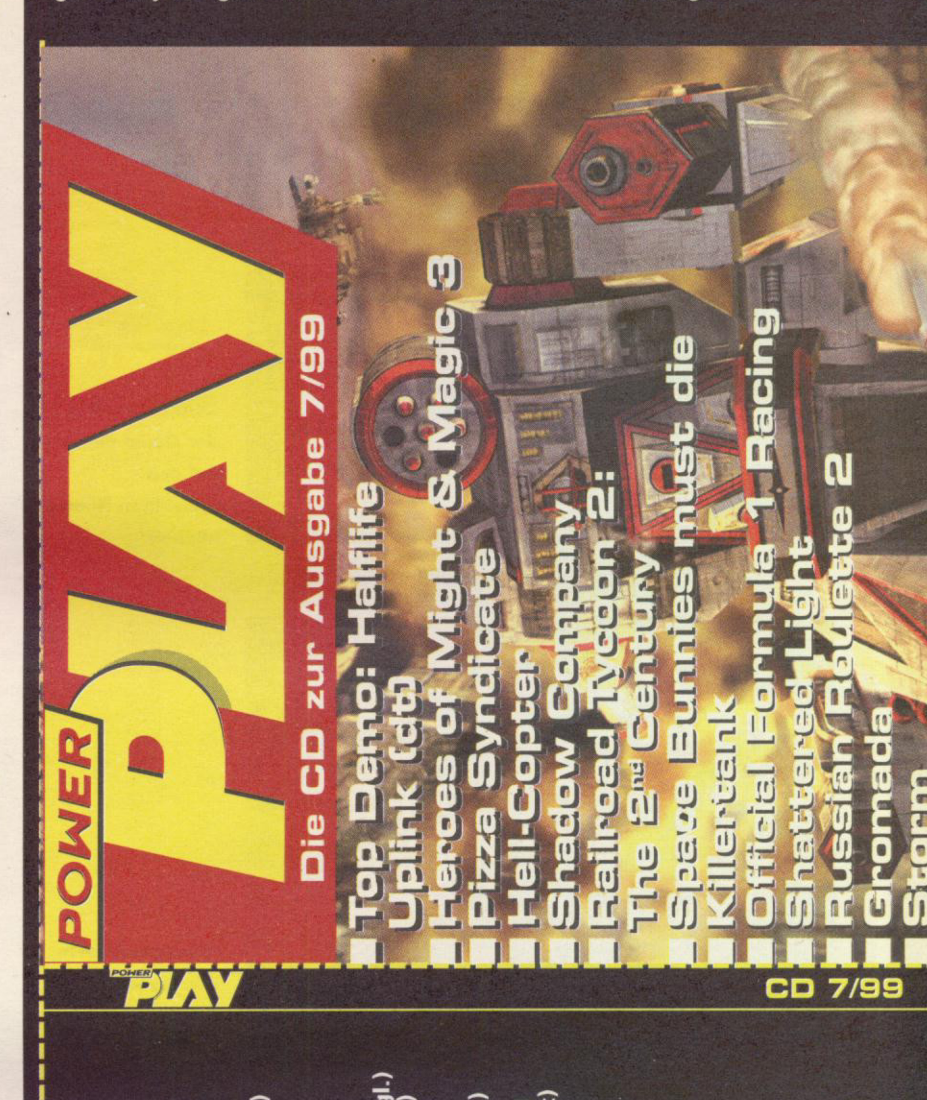
Ein Rollenspiel mit Schwerpunkt auf Online-Gaming, von dem Ihr Euch hier selbst ein Bild machen könnt.

CPU: P166, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x

AUSSERDEM DEMOS VON:

• Pizza Syndicate (abgefahrene Wirtschaftssim) • Hell-Copter (Actiongeballer im „Strike"-Stil) • Space Bunnies must die (Blonder Lara-Clone) • Killertank • Russian Roulette 2 • Storm • Gromada (Gleich vier Beispiele russischen Programmierhandwerks, jede Menge 3D-Ballerei)

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt's in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.



POWER PLAY CD 7/99

[demos]

- Top Demo: Halflife Uplink (dt)
- Heroes of Might & Magic 3
- Hell-Copter
- Pizza Syndicate
- Shadow Company
- Railroad Tycoon 2: The 2nd Century
- Space Bunnies must die
- Killertank
- Official Formula 1 Racing
- Shettered Light
- Russian Roulette 2
- Storm
- Gromada

[tools]

- NEU: DirectX 6.1 Win 95/98 (dt) - Systemtreiber
- Internet-Explorer
- Glide 3.01 (Voodoo2) - Treiber
- Glide 2.43 (Voodoo1) - Treiber
- Hex Workshop 32 - Hex-Editor
- Active Movie
- WinZip 6.3 - Packer
- Indeo 5 - Videoplayer
- Game Commander (Shareware)

[updates]

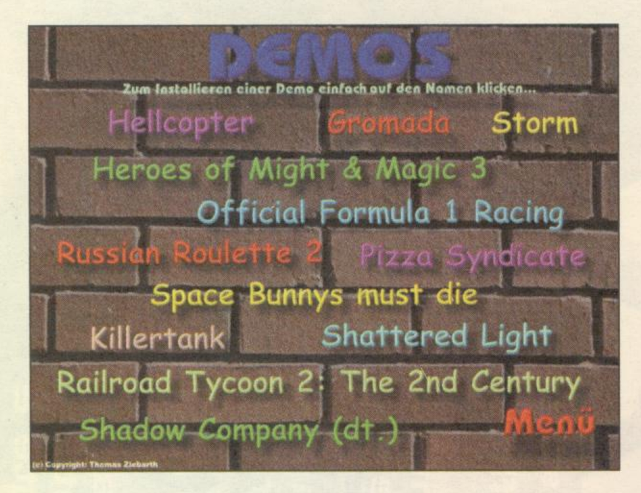
- NICE 2 - Patch 1.0.4 (dt)
- Lamentation Sword - Patch
- Midtown Madness - DirectPlay (engl.)
- Alpha Centauri - Upd. v3.0 (dt)
- Centipede - Direct3D-Support (engl.)
- X-Wing Alliance - Patch 2.01 (engl.)
- Warzone 2100 - Upd. 1.03 (engl.)
- NHL 99 - Voodoo3-Patch (engl.)
- Need f. Speed - Voodoo3-Patch (engl.)
- NBA 99 - Voodoo3-Patch (engl.)
- Expendable - Joystick-Patch
- Apache Havoc - Patch v1.1d
- Die Siedler 3 - Upd. v.133 (dt)
- Lands of Lore III - Patch 1.06j (dt) und 1.07

[videos]

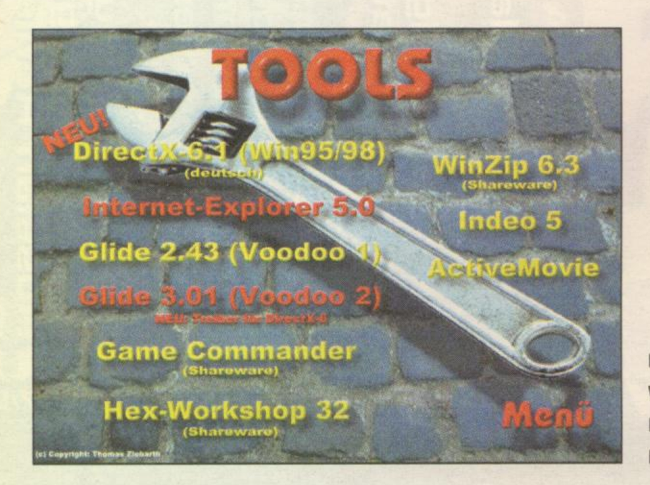
- Nocturne
- Max Payne
- Gabriel Knight 3

[online]

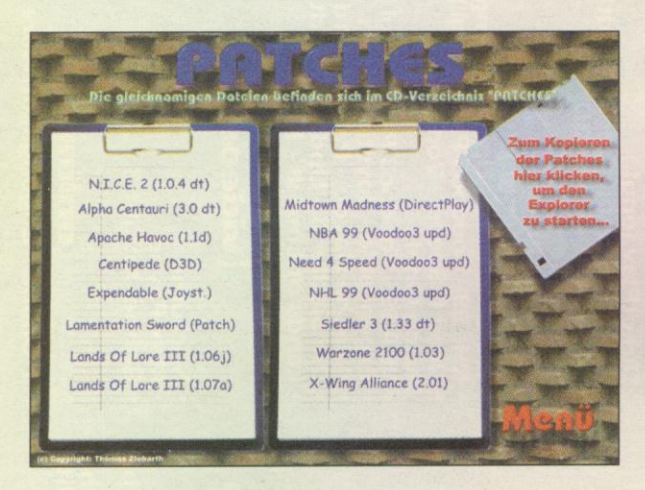
- T-Online - Zugangssoftware



Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken



Menügesteuerte Werkzeugkiste – Nützliches und Hilfreiches



Mit unseren Patches merzt Ihr die übelsten Fehlerteufel aus

HINWEIS

Ab und zu erreichen uns Leserbriefe, die den Verlust von Spielständen nach der Verwendung von Patches beklagen. Gewöhnlich wird in den Read-me-Dateien, die den meisten Zip-Files beigefügt sind, auf dieses Problem hingewiesen. Bitte lest Euch **vor** Verwendung eines Updates/Patches diese Hilfstexte durch, bzw. sichert Eure Spielstände **vorher** generell, dann erspart Ihr Euch den Ärger in jedem Fall.

VIDEOS

- **Nocturne**
- **Max Payne**
- **Gabriel Knight 3**

TOOLS

- **NEU: DirectX 6.1 Win 95/98 (dt) – Systemtreiber**
- **Internet-Explorer 5.0**
- **Glide 3.01 für Voodoo2 – Treiber für DirektX 6**
- **Hex Workshop 32 – Hex-Editor**
- **Glide 2.43/2.51 – Treiber für Voodoo1**
- **WinZip 6.3 – Packer**
- **Indeo 5 – Videoplayer**
- **Game Commander – Joystick-Konfigurations-Software**
- **Active Movie**

UPDATES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- **NICE 2 – Patch 1.0.4 (dt)**
- **Lamentation Sword – Patch**
- **Midtown Madness – DirectPlay – Upd. (engl.)**
- **Centipede – Direct3D-Support (engl.)**
- **X-Wing Alliance – Patch 2.01 (engl.)**
- **Warzone – Upd. 1.03 (engl.)**
- **NHL 99 – Voodoo3-Path (engl.)**
- **Need for Speed 3 – Voodoo3-Patch (engl.)**
- **NBA 99 – Voodoo3-Patch (engl.)**
- **Expendable – Joystick-Patch (international)**
- **Apache Havoc – Patch v1.1d (international)**
- **Die Siedler 3 – Upd. v 1.33 (dt)**
- **Alpha Centauri – Upd. v 3.0 (dt)**
- **Lands of Lore III – Patch 1.06j und 1.07**

ONLINE

- **T-Online – Zugangssoftware**

Keine Angst.

Es ist nur Dein Schatten.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3 ™

Der Messebericht

Neulich im virtuellen Kindergarten: Tausende von noch unreifen Spielen, unvollendet, ruckelig, aber wenigstens schon laut vom Messestand plärrend – so gaben sich dieses Jahr wieder die Alpha- und Beta-Versionen künftiger Spieleklassiker auf der Electronic Entertainment Expo (kurz E3) ein Stelldichein. Diesmal wieder in der Nähe von Hollywood, im L.A.-Messezentrum. Der Ausstellungsort war sicher mit Absicht gewählt, würde die Industrie doch gerne erleben, daß ihren Spielen die gleiche Wertschätzung entgegengebracht würde wie den Blockbustern von Universal, Warner und Konsorten. Immerhin soll es in naher Zukunft Filme zu Wing Commander, Tomb Raider und womöglich Command & Conquer geben. Auf der Messe wurden zudem lautstark Spiele zu aktuellen Kinoproduktionen angepriesen, allen voran die Star Wars-Epidode-1-Titel. Die Star-Trek-Konkurrenz ließ sich nicht lumpen und legte gleich eine ganze Armada an galaktischen Zukunftstiteln in den Replikator. Was wir sahen, wirkte sehr vielversprechend. Ansonsten beherrschten wie gehabt „Dauerbrenner“ die Szenerie – also Fortsetzungen von Fortsetzungen. Die nicht immer ertragssichere Industrie setzt verstärkt auf die sicheren Pferde...

Trotzdem entdeckten wir ein paar innovative Macher, die für Euch interessante – wahrscheinlich sogar herausragende – Titel entwickeln: Giants (3-D-Fantasy-Action), Star Trek New Worlds (Echtzeitstrategie) & Voyager: First Encounter (Shooter), Nocturne (Resident-Evil-Klasse), Sheep (2-D-Spaß), Panzer General 4, Tachyon (Weltraumballerei), Freelancer (Weltraumaction), Nox (Diablo-Verwandter) sowie System Shock 2. Auf den folgenden Seiten haben wir für Euch aus dem Überangebot an Freizeitsoftware die echten Rosinen herausgepickt. Wir erwähnen nicht absolut alle Messe-Vorstellungen, da wir über einige bereits vor kurzem ausführlich berichteten. Welche? Darüber informiert Euch die Liste (siehe links). Über diese Titel erfuhren wir auf der Messe nichts Neues – höchstens, daß sie sich weiter verspäten werden. Apropros: „Delaykatana“ führt die Kolonne der zu spät kommenden momentan an.... *rm*

Titel	Ausgabe
Age Of Empires 2 (MS)	PP 6/99
Braveheart (Eidos)	PP 5/99
Descent 3 (Interplay)	PP 5/99
Diablo 2 (Blizzard)	PP 6/99
Dungeon Keeper 2 (Bullfrog)	PP 6/99
Fighting Steel (SSI)	PP 4/99
Flashpoint (I-Magic)	PP 3/99
Kingpin (Interplay)	PP 3/99
Metal Fatigue (Psygnosis)	PP 4/99
Mig Alley (Empire)	PP 6/99
Might & Magic 7 (3DO)	PP 4/99
Napoleon 1813 (Empire)	PP 6/99
Outcast (Infogrames)	PP 3/99
Prince of Persia 3D(Red Orb)	PP 5/99
Seven Kingdoms 2 (I-Magic)	PP 6/99
Silent Hunter 2 (SSI)	PP 5/99
Shadow Company (I-Magic)	PP 6/99
Shadow Man (Acclaim)	PP 6/99
System Shock 2 (EA)	PP 6/99
Team Fortress 2 (Valve)	PP 3/99
TA Kingdoms (Cavedog)	PP 7/99
Unter schwarzer Flagge (Eidos)	PP 6/99
Vampire (Activision)	PP 4/99
X-Beyond the Frontier	PP 5/99

Drei einzigartige Lebensformen, in deren Rolle man schlüpfen oder gegen die man kämpfen kann.

Die düstere und furchteinflössende Atmosphäre der erfolgreichen Kinofilme.

Extreme Mehrspieler-Schlachten gegen die gefährlichsten Jäger des Universums.



Alien



Predator



Marine

Jetzt kannst Du Angst haben.

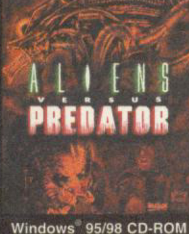










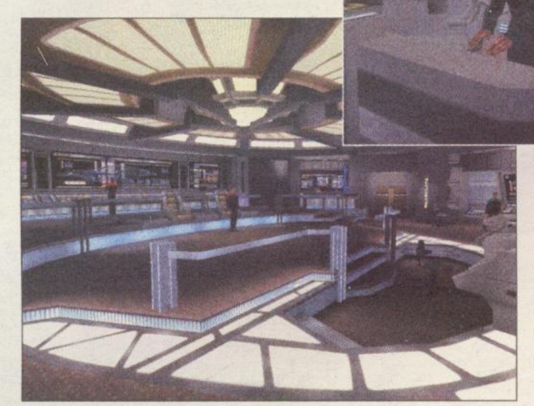


Windows® 95/98 CD-ROM



Star Trek: Voyager – Elite Force

Raven Software (Hexen & Heretic II) werkelt an „Star Trek: Voyager – Elite Force“, einem Ego-Shooter, der auf der brandneuen Quake-3-Arena-Technologie von id basiert. Obwohl an diesem Titel erst vier Monate gearbeitet wird, ist die Grafik schon atemberaubend. Sämtliche Schauplätze wie die Brücke der Voyager, der Teleporterraum oder das Innere eines Borg-Würfels werden akkurat nachgebildet, garniert mit Spezialeffekten wie Spiegelungen und Nebel. Selbstverständlich werden Euch auch bekannte Charaktere – darunter Tuvok, Chekotay oder die Borg-Königin – im Spielverlauf über den Weg laufen. Euer Ziel bei diesem taktisch angehauchten Baller-Epos ist es, gemeinsam mit einer Truppe von computergesteuerten Protagonisten die Voyager und ihre Crew vor den Borg und anderen außerirdischen Agressoren zu schützen. Eure Treffsicherheit sowie Eure Führungsqualitäten dürft Ihr voraussichtlich aber erst Anfang nächsten Jahres unter Beweis stellen. cis



Durch die neue Quake3-Technologie besitzt „Voyager“ eine grandiose Optik



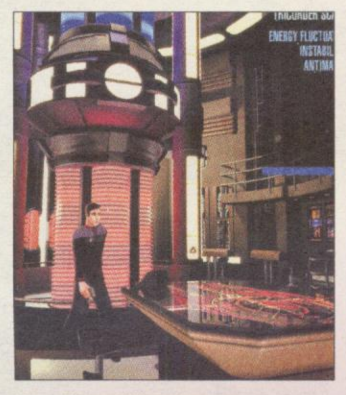
Erscheinen geplant: **Frühjahr 2000**

Star Trek: Insurrection

Presto Studios wurde mit der Realisierung des Action-Adventures „Star Trek: Insurrection“ beauftragt, dessen Handlung an den neunten Star-Trek-Kinofilm (dt. Titel: „Der Aufstand“) anknüpft. Ein Jahr nach den Geschehnissen des Leinwandabenteuers gilt es, als Absolvent der Akademie der Sternenflotte das Geheimnis des Planeten Ba'ku zu ergründen und die Pläne der Romulaner, die die Föderation zerstören wollen, zu durchkreuzen. Der Spieler bewegt den Helden dabei via Third Person-Perspektive durch gerenderte Szenerien. Ausgerüstet mit Phaser, Tricorder und einem Kommunikator (mit dem Ihr Euren Mentor Captain Picard kontaktieren könnt), sowie in der Anwendung des berüchtigten vulkanischen Nervengriffes geübt, löst Ihr Rätsel, eliminiert Droiden oder schleicht Euch in ein feindliches Lager, um gefangene Angehörige der Sternenflotte zu befreien. Ob Ihr dieser Herausforderung auch gewachsen seid, wird sich im Herbst herausstellen. *cis*



Beizeiten wird auch scharf geschossen



Der Maschinenraum.

Erscheinen geplant: **Herbst '99**

Star Trek Armada

Mit „Star Trek Armada“ will Activision ein Echtzeitstrategiespiel veröffentlichen, in dem Ihr abwechselnd die Flottenverbände der Föderation wie der Romulaner, Borg und Klingonen befehligen müßt, um die Single-Player-Kampagne zu meistern. Außer mit 30 verschiedenen Einheiten – darunter. Raumschiffe, Raumstationen sowie Reparatureinrichtungen – die Feinde in den unendlichen Weiten des Weltraums zu beharken, werdet Ihr zusätzlich mit Gefahren wie Asteroiden oder Wurmlöchern konfrontiert. Im Frühjahr 2000 soll dieser Sternenkrieg in unserer Galaxie erhältlich sein. *cis*

Erscheinen geplant: **Frühjahr 2000**

Über solche Weltraumschlachten freut sich das Strategenherz





Star Trek: Starfleet Command

In die gleiche Kerbe wie „Star Trek Armada“ schlägt Interplays strategisches Schlachten-



Schilde hoch, Phaser aufs Ziel und Feuer frei!

getümmel im All mit dem Titel „Star Trek: Starfleet Command“. Auch hier treffen verschiedene Rassen zwischen Sternennebeln und Planeten im luftleeren Raum aufeinander. Ab August soll dem Spieler die Aufgabe zuteil werden, eine der Fraktionen zum Sieg zu führen. *cis*

Erscheinen geplant: **August '99**

Star Trek: New Worlds

Auf den Oberflächen diverser Welten spielen sich die Auseinandersetzungen in „Star Trek: New Worlds“ ab. Als Offizier der Föderation, klingonischer Krieger oder Zenturion des romulanischen Imperiums gilt es über 25 Missionen zu bestreiten. Für dieses Strategiespektakel wurden eigens neue Landeinheiten



Gänsemarsch der Einheiten



Schöner Explodieren!

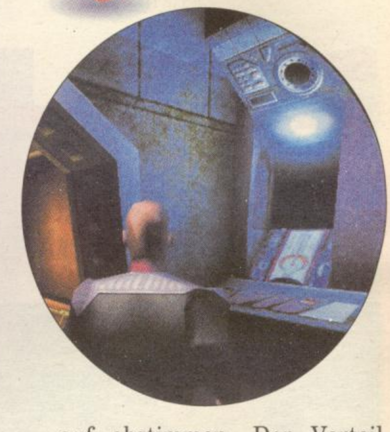
kreiert, wovon einige sogar in zukünftigen Star-Trek-Filmproduktionen auftauchen sollen. Ansonsten orientiert sich das Gameplay mit Aufbau einer Basis, Forschung, Ressourcenmanagement und hektischen Echtzeitkämpfen an herkömmlichen Strategicals. Visuell präsentiert sich „Star Trek: New Worlds“ dabei in einem schicken, à la „Warzone 2100“ komplett dreidimensionalen Grafikgewand. Und falls die Bedienung mit der beeindruckenden Optik Schritt halten kann, werden Freizeitgeneräle diesen Winter mit einem erstklassigen Titel verwöhnt. *cis*

Erscheinen geplant: **4. Quartal '99**

Star Trek DS9 – The Fallen

Wer die TV-Serie „Deep Space Nine“ kennt, weiß um die strategische Bedeutung der gleichnamigen Raumstation. Stets stark umkämpft, wird sie überwiegend von der Föderation, kommandiert von Captain Sisko, gehalten. In dem Action-Adventure „The Fallen“ sind aber weder das Dominion noch Cardassia die Aggressoren, sondern eine neue, mächtige Alienrasse namens Grigari. Sie beziehen ihre Macht von drei archaichen Kultgegenständen, den Red Orbs. Eben diese soll die Föderation aufspüren und in ihren Besitz bringen. Dafür schlüpft Ihr nacheinander in die Rolle von Sisko (dem Abgesandten), von Lieutenant Commander Worf (dem Klingonen) oder Major Kira Nerys (der bajoranischen Freiheitskämpferin). Die Stärken und Verhaltensweisen dieser drei Charaktere sind sehr unterschiedlich. Ihr müßt Eure Planung, Taktik und Eure Vorgehensweise darauf abstimmen. Der Vorteil davon wäre, daß The Fallen im Idealfall (wenn alle Versprechen eingehalten werden) dreimal Spaß machen wird. 30 Locations, 10 Waffensysteme und 25 feindliche Rassen versprechen Abwechslung und furiose Action. Anfang nächsten Jahres soll The Fallen im Alpha Quadranten einfallen. *rm*

Du bist DER Sisko: Im Action-Adventure The Fallen dürfen wir leider nicht das diabolische Grinsen von Captain Benjamin Lafayette Sisko bewundern, dafür aber seine Statur und Treffsicherheit.





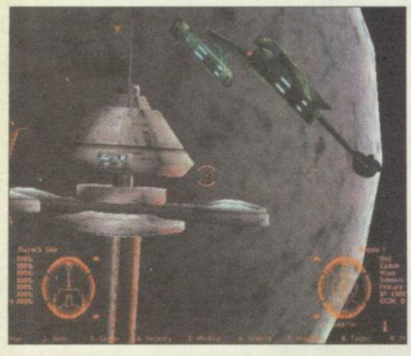
Erscheinen geplant
1. Quartal 2000

Star Trek: Klingon Academy

Interplay kredenzt uns überdies noch „Klingon Academy“, das das Spielprinzip von „Starfleet Academy“ fortführt. Diesmal seid Ihr jedoch ein klingonischer Kadett, der sich nach der Ausbildung als Kommandant diverser Kriegsschiffe gegen die Sternenflotte behaupten muß. Neben den über 30 Missionen soll ein mitgelieferter Editor für langanhaltenden Spielspaß mit „Wing Commander“-Flair sorgen. *cis*



Auch in Sternennebeln toben die Gefechte um die Vorherrschaft im All



Eine Forschungsstation der Föderation wird von einem klingonischen Schlachtkreuzer besucht

Erscheinen geplant:
Herbst '99

Planescape Torment

Interplay will der RPG-Zunft in diesem Jahr mit „Planescape Torment“ einen ganz besonderen Leckerbissen servieren. Auf der Suche nach seiner Identität wird der Spieler die bizarre AD&D-Welt Planescape bereisen. Im Gegensatz zu herkömmlichen RPGs findet die Erschaffung Eures Charakters quasi während des Spielens statt. Ihr beginnt lediglich mit den notwendigsten Fähigkeiten und bestimmt dann durch Eure Spielweise, welche Eigenschaften weiterentwickelt werden. Die „Fallout“-Macher von Black Isle Studios setzen dabei den Selbstfindungsprozeß mit der stark modifizierten Infinity-Engine („Baldurs Gate“) von Bioware grafisch wahrlich ausgezeichnet in Szene. Durch detaillierte Charaktere, animierte Hintergrundgrafiken und beeindruckene Spell-Effekte verspricht „Planescape Torment“ ein Fest für die Augen zu werden. *cis*



Euch steht eine aufregende Identitätssuche bevor

Erscheinen geplant
Sommer '99



Might and Magic

Bei 3DO entwickelt sich die verzweigte Might-and-Magic-Familie immer mehr zu einem "staatstragenden" Unternehmen. Jüngster Beleg für diese These ist "Crusaders of Might and Magic", ein 3D-Actionadventure in Third-Person-Perspektive, mit dem wir PC-Spieler freilich dieses Jahr nicht mehr rechnen sollten. Für die Konsolen soll es allerdings früher erscheinen. Das ist auch der Grund dafür, daß uns eine Playstation-Version vorgeführt wurde, was natürlich nur begrenzte Rückschlüsse auf die Grafik-Qualität zuläßt. Wie auch immer – das Game spielt in der inzwischen bestens bekannten M&M-Welt, wenn auch auf einem bislang noch unentdeckten dritten Kontinent. Crossovers zu den Territorien der Ironfist- und Gryphonheart-Dynastien sind nicht geplant, in künftigen Crusaders-Titeln aber durchaus denkbar. Jedenfalls geht es diesmal um einen kleinen Jungen, dessen Heimatdorf von einer Untoten-Armee niedergebrannt wird. Jahre später macht sich der nunmehr erwachsene Waisenknabe auf einen Rachefeldzug... Über "Might and Magic VII", das zumindest im US-Original dem-

Die Hydra, ein Monster aus nachwachsenden Rohstoffen

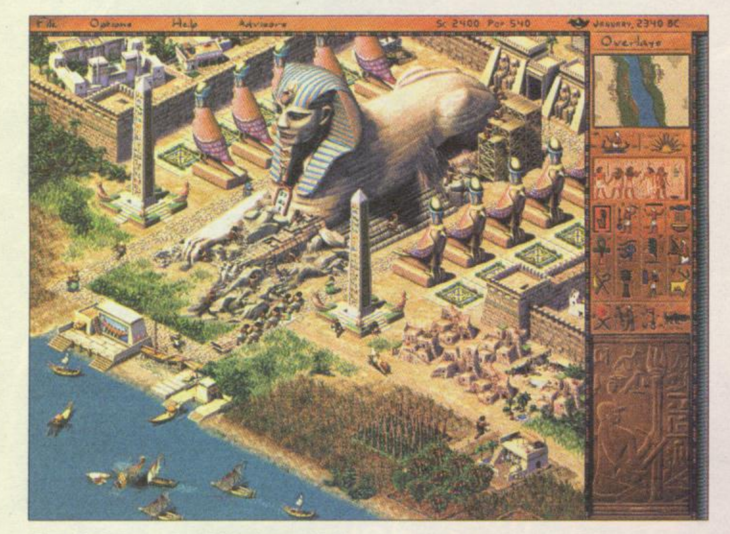
nächst erscheint, muß an dieser Stelle wohl nicht mehr viel gesagt werden, neu hingegen ist "Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade", eine Mission-CD mit sechs neuen Kampagnen, einem neuen, SF-orientierten Städte-Typ sowie einem Zufallsgenerator für die Kartenerstellung. Der Titel befindet sich ziemlich am Anfang seiner Entwicklung, soll aber noch dieses Jahr erscheinen. *jn*



Ein erstes Bild von ArcoMage, dem genialen Spiel im Spiel bei Might and Magic VII

Erscheinen geplant
Crusaders of Might and Magic: 2000
Might and Magic VII: unmittelbar bevorstehend
Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade: 1999

Pharaoh



Die Sphinx als Missionsziel

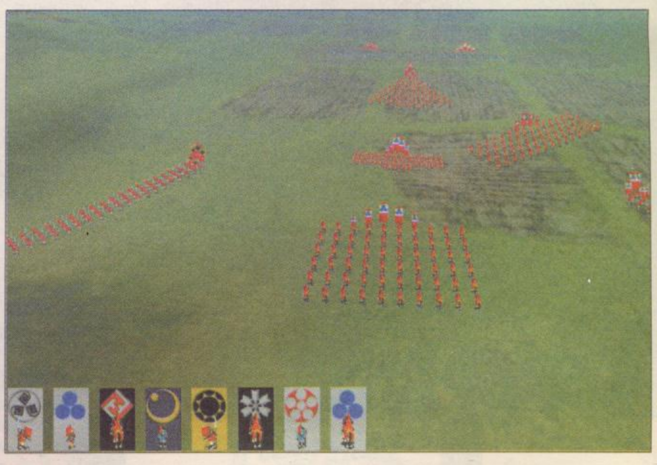
Auch Impressions war in den letzten Monaten nicht untätig – "Pharaoh" soll so etwas wie "Ceasar" in Ägypten werden. Ziel der Bautätigkeit ist es wieder, eine antike Stadt zum Leben zu erwecken (sowie am Leben zu erhalten), wobei allerdings noch hinzukommt, daß jede Mission der drei Kampagnen den Bau eines besonderen Monuments erfordert. *jn*

Erscheinen geplant
Oktober 1999

Shogun Total War

Japan in der Mitte des 16. Jahrhunderts ist ein Kessel voller kleiner und großer Kriege – nicht nur für Electronic Arts beste Voraussetzungen für ein Echtzeit-Taktical mit gewaltigen Riesen-Armeen von bis zu 5000 Mann, das aber dennoch auch starke Elemente reiner Strategie enthält, wenn es etwa um die vorherige Planung der Schlachten geht. *jn*

Erscheinen geplant
Herbst 1999



...und es zieh'n dahin die hellen Haufen...



Gabriel Knight III:
Blood of the Sacred, Blood of the Damned



Durchblick garantiert

Sie tänzelt wie keine zweite...

Bei Sierra hinterließ Jane Jensens drittes Geisterjäger-Adventure den lebendigsten Eindruck, was zunächst einmal rein visuell zu verstehen ist: Die Hauptfiguren bewegen sich hier mit einer Natürlichkeit und Eleganz, die man sonst nur selten sieht, durch teils ausgesprochen schöne 3D-Umgebungen. Die Story des für den Herbst angesetzten Spiels wird mit Strenge gehütet, lediglich eines wollte die Lead-Designerin Jensen verraten: Eine mysteriöse Kirche in Frankreich wird Hauptschauplatz der jüngsten Auseinandersetzung Mr. Knights mit den Mächten der Finsternis. *jn*

Erscheinen geplant
Herbst 1999

The Sims



Eine kleine Nackenmassage hängt den Haussegen wieder gerade...

Ganz im Sinne der Firmentradition, aber doch ungewöhnlich kommt dieser neue Titel von Maxis daher. Kurz gefaßt könnte man ihn als Haushaltssimulator bezeichnen: Es gilt, ein Haus zu bauen und einzurichten sowie seine Bewohner zu erschaffen. Deren Karrieren, ihr familiäres Leben, ihre Ehestreits und Liebesaffären – all das wird Gegenstand von "The Sims" sein. *jn*

Erscheinen geplant
Herbst 1999

Armored Fist 3

Der neueste Panzersimulator von Novalogic bedient sich einer 32-Bit-Voxeltechnologie, welche die vor allem bei der ersten Fist unangenehm aufgefallenen "Schachbrett-Böden" endgültig der Vergangenheit angehören läßt.



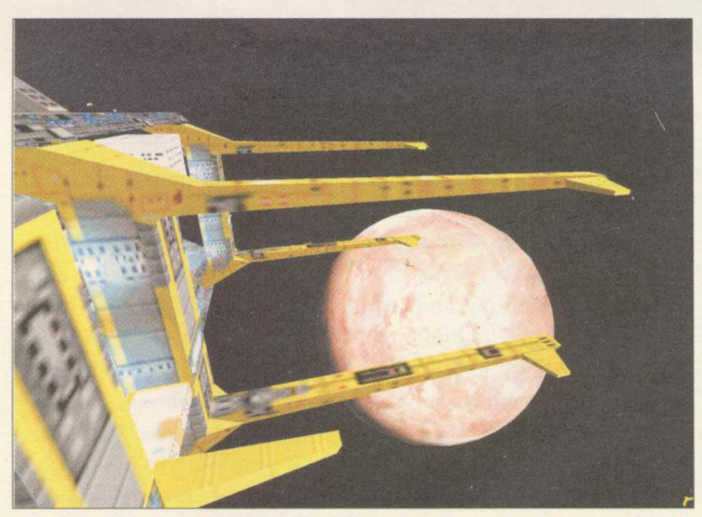
Vormarsch zu Lande und in der Luft

Eine sehr einleuchtende Funktion schien uns zu sein, daß man ihn quasi nach Lust und Laune spielen kann: Die Kontrolle über den gesamten Tank steht dabei ebenso offen wie etwa der Job als Schütze oder Fahrer, wobei dann alle anderen Bereiche des Gefährts automatisiert gesteuert werden. *jn*

Erscheinen geplant
September 1999

Weiteres von Sierra

Über "Diablo 2" Haben wir erst kürzlich ausführlich informiert, so daß wir diesen Titel hier nicht noch einmal ausbreiten möchten. Interessant ist aber, daß noch in diesem Jahr "Half-Life: Opposing Force" erscheinen wird, das den Spieler wiederum in die Black-Mesa-Labors entführt – und zu neuen Problemen mit den wehrhaften Aliens.
Der "Babylon 5 Space Combat Simulator" sieht inzwischen richtig gut aus und soll nun zu Weihnachten erscheinen, hat allerdings bereits jetzt mit dem Auslaufen der TV-Serie irgendwie den richtigen Zeitpunkt verpaßt. An "Homeworld" wird derzeit letzte Hand angelegt, ein Erscheinen der grafikintensiven Weltraum-Echtzeitstrategie ist also in Bälde zu erwarten. Last not least erwähnenswert ist ein Action-Strategical namens "Orcs: Revenge of the Ancient", das auf den Mittelerde-Lizenzen beruht, aber nicht identisch ist mit einem Mittelerde-Multiplayer-Titel, der ebenfalls von Sierra entwickelt wird. jn



Homeworld: Stilleben mit Mond

Erscheinen geplant
Herbst 1999

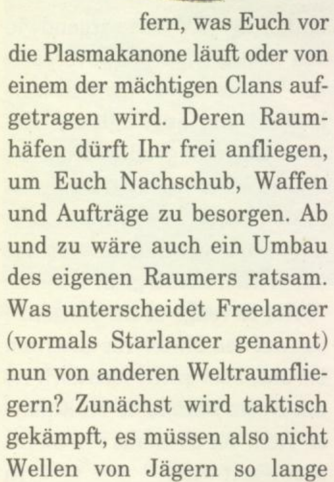


Freelancer

Mit der Wing Commander-Serie hat sich Chris Roberts in die Herzen der Weltraumflieger gespielt. Im dritten Teil der SF-Saga versuchte er sogar, das Spiel zum Kinoerlebnis aufzuwerten, indem er Schauspieler wie Mark Hamill (Star Wars) und John Rhys-Davies (Indiana Jones) integrierte. Daraus resultierten allerdings gigantische Hardwareanforderungen und -probleme. Deshalb nahm Origin Systems mittlerweile Abstand von der verfilmten Storyline, während Roberts seinerseits Abstand von Origin nahm. Gemeinsam mit seinem Bruder Erin werkelt seine Firma Digital Anvil nun im Auftrag von Microsoft an einem gigantischen Weltraumepos, das sich der Qualität von Kinofilmen nähern soll.

Spielerisch wird es am ehesten an Privateer erinnern, denn als Raumschiffkapitän sollt Ihr Euch erfolgreich durch die Galaxis schlagen. Dabei dürft Ihr fröhlich handeln, schmuggeln, kapern und abliefern, was Euch vor die Plasmakanone läuft oder von einem der mächtigen Clans aufgetragen wird. Deren Raumhäfen dürft Ihr frei anfliegen, um Euch Nachschub, Waffen und Aufträge zu besorgen. Ab und zu wäre auch ein Umbau des eigenen Raumers ratsam. Was unterscheidet Freelancer (vormals Starlancer genannt) nun von anderen Weltraumfliegern? Zunächst wird taktisch gekämpft, es müssen also nicht Wellen von Jägern so lange beharkt werden, bis sie in tausend Stücke zerplatzen. Ein Freelancer soll ohnehin nur mit zwei bis drei Gegnern auf einmal konfrontiert sein. Und da man im Weltraum mit seinen Ressourcen haushalten muß, reicht es aus, seine Feinde kampfunfähig zu schießen. Dafür verfügt die Zielerfassung über ein taktisches Display, bei dem der Schütze auswählt, ob er auf den Antrieb, die Waffen, den Schildgenerator oder die Energiezellen des gegnerischen Fliegers feuern möchte. Einmal erfaßt, finden die Schüsse automatisch ihr Ziel. Hieran läßt sich schon erkennen, daß die Roberts-Brothers den Raumschiffen ein völlig neues Interface gegönnt haben. So wird mit der Maus nicht nur geflogen, sondern über Icons werden auch alle wichtigen Funktionen abgerufen – die Tastatur wird kaum benötigt. Trotzdem wirkt das Cockpit übersichtlicher und läßt reichlich Platz für die Rundumsicht. Und die lohnt sich immens, denn Freelancer bietet echte 3D-Lichteffekte, bei denen Schlagschatten, Gegenlicht und Lichtkegel durch künstliche Beleuchtung nicht nur glaubwürdig inszeniert sind, sondern sogar taktisch vorteilhaft eingesetzt werden können. Außerdem stimmen die Größenverhältnisse, denn die kleinen Jäger wirken winzig im Verhältnis zu Schlachtschiffen und Raumstationen, die natürlich aus immerscharfen 3D-Objekten bestehen. Und wer in einem kosmischen Nebel einen Ionensturm erlebt und hinter einer Wolkenwand endlich die verborgene, kilometerlange Raumstation entdeckt, fühlt sich wirklich in einen Star-Wars-Film versetzt – so opulent sah noch keines der galaktischen Computerspiele aus. Und Chris Roberts verspricht ein riesiges Universum, das nur dank Überlicht-Antrieb und Sternentoren zu bewältigen sei. Übrigens helfen 40 dramatische, filmreif komponierte und in 3D-Sound abgemischte Musikstücke, die Atmosphäre zu verdichten.

Obwohl wir die Freelancer-Pracht schon hinter verschlossener Tür bewundern durften, gibt Microsoft noch keine aktuellen Screenshots zur Veröffentlichung frei. Es wurden lediglich ein paar Artworks publiziert, die leider nur andeuten können, in welchen Dimensionen das Robertsduo mittlerweile agiert. *rm*



Kulissenschieberei: Noch werden nur die Entwürfe von Freelancer gezeigt (links und unten), doch wir haben bereits einen Blick auf atemberaubende Spielszenen werfen dürfen

Erscheinen geplant
Mai 2000

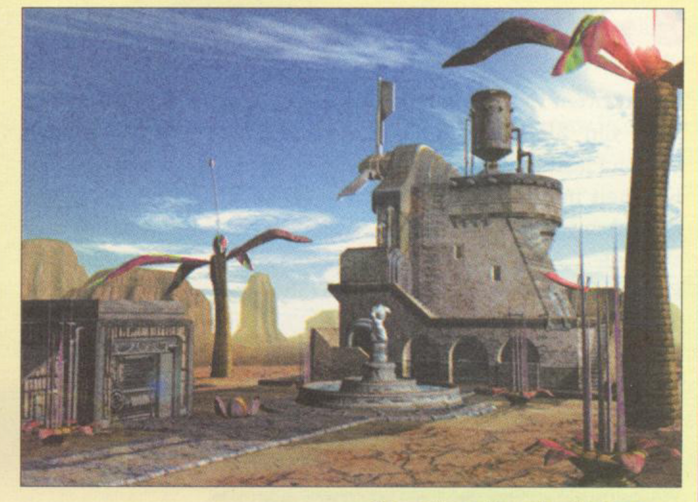




Heavy Metal: FAKK2

Nachdem sie sich die letzten Jahre zur Genüge mit dem Thema Ego-Shooter befaßt haben, wechseln die Sünder von Ritual Entertainment nun für ihr neuestes Projekt in die Third-Person-Perspektive.

Interessanterweise findet bei Heavy Metal: FAKK2 trotzdem eine lizenzierte Ego-3D-Engine (Quake 3) Verwendung, die allerdings noch für die besonderen Anforderungen des Action-Adventures modifiziert und erweitert wird (beispielsweise mit lippensynchroner Sprachausgabe oder dynamischer Kameraführung). Da sich das Spiel am Kevin Eastman Comicstrip Melting Pot (publiziert im Kult-Magazin Heavy Metal) orientiert, sollte für die hohe Güte von Hintergründen und Animationen eigentlich von vornherein gesorgt sein. Dafür läßt sich über das Gameplay momentan noch nicht viel sagen, auf bizarre Welten und eine abgedrehte Storyline dürfen wir aber sicher gespannt sein. *sf*



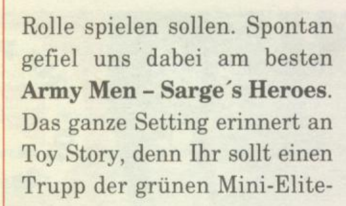
Grandiose Renderhintergründe und bizarre Wesen werden jeden Comicfan an den Rechner locken

Erscheinen geplant
Frühjahr 2000



3 x Army Men

Unbestritten war es eine nette Idee von 3DO, die kleinen grünen Plastiksoldaten unserer Kindheit in einem Computerspiel (Army Men I + II) wiederzubeleben. Aber nun scheinen sich die Kalifornier förmlich in dieses Thema zu verbeißen, denn auf der Messe stellten sie gleich drei neue Projekte vor, in denen die ballerfreudigen Mini-Soldaten eine wesentliche Rolle spielen sollen. Spontan gefiel uns dabei am besten **Army Men – Sarge´s Heroes**. Das ganze Setting erinnert an Toy Story, denn Ihr sollt einen Trupp der grünen Mini-Elitesoldaten geschickt durch einen immergefährlichen Haushalt der Menschen lotsen. 14 Missionen, 13 Waffentypen und verschiedene Spielziele dürften Euch wie in Commandos auf Trab halten.

Army Men III: Im Haushalt tobt wieder der Krieg der Plastiksoldaten

Ebenfalls im Herbst 99 soll **Army Men – Air Attack** abheben. In diesem Actionspiel seid Ihr die Kavallerie der Lüfte und räumt mit Eurem grünen Spielzeughelikopter (vier Modelle stehen zur Auswahl) einmal gründlich im Garten oder am Badestrand oder in der Spielzeug-Plastikwelt auf. Als gefährliche Hürden können sich dabei Würstchengrill, Eisstand, Rasensprenger und feindliche Spielzeughubschrauber erweisen. Eure wichtigste Aufgabe: Die Spielzeugbodentruppen bei ihrem Vormarsch unterstützen.



Da brennt der Baum: Gewaltbereites Spielzeug unter der Tanne... (Army Men - Sarge´s Heroes)



Entscheidungsschlacht auf der Picknickdecke: Bei Army Men Air Attack hilft nur der beherzte Hubschraubereinsatz

Übrigens könnt Ihr wie in Tanctics Gegenstände an den Haken nehmen und durch die Luft transportieren.

Mit **Army Men III** wird das bewärte Action-Strategiespiel fortgesetzt. Da ja gerade erst der Vorgänger in Deutschland erschienen ist (Test in dieser Ausgabe auf Seite 92), befindet sich der dritte Teil noch in einem frühen Stadium. Auf jeden Fall werden die bronzefarbenen Tan-Soldaten eine diabolische Alienrasse zu Hilfe rufen.

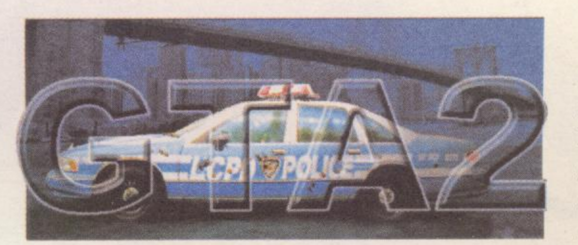
Auf grüner Seite werden eine neue Heldin und Space Troopers für den nötigen Ausgleich sorgen. Gekämpft wird diesmal auch in Raumschiffen, auf einem fremden Planeten, in einem Badezimmer und auf einer schneebedeckten Auffahrt. Schwerbewaffnete Fallschirmjäger, Napalm und Überschallwaffen gehören nun zu dem wenig spielerischen Arsenal der Spielzeugsoldaten. *rm*

Erscheinen geplant
Herbst '99

GTA 2

Im Nachfolger zu **Grand Theft Auto** beherrschen sechs Strassengangs das illegale Treiben in einer diesmal fiktiven City. Ihr agiert nach wie vor als skrupelloser Auftragsfahrer, der es mit dem Gesetz alles andere als genau nimmt. Euer persönliches Ziel heißt: Von einer der Gangs beschäftigt und als voll respektiertes Mitglied aufgenommen zu werden.

Um Euer Ziel zu erreichen, müßt Ihr Euch nicht nur mit den Bullen, sondern auch mit dem FBI, der Armee und den anderen Banden anlegen. Obendrein gibt es allerlei Gesindel, das ganz eigenständig Passanten überfällt oder auch mal vor Eurer Nase ein Auto klaut. Wer also dumm herumsteht, kann selbst unvermutet zum Opfer werden.



In GTA2 fliegen also mehr Kugeln, die Aufträge sind härter und die Verfolgungsjagden heftiger. Rund 60 neue Fahrzeuge sind in der bekannten Draufsicht durch eine riesige Metropole zu kutschieren, wobei ab und zu wieder Spezialgefährte wie Panzer, Heli oder Modellfahrzeuge parat stehen. Auf dem aktuellen Bildschirmausschnitt wuseln gleichzeitig bis zu 200 Passanten und rund 50 Fahrzeuge durch die Straßenschluchten. *rm*

Erscheinen geplant
Oktober '99



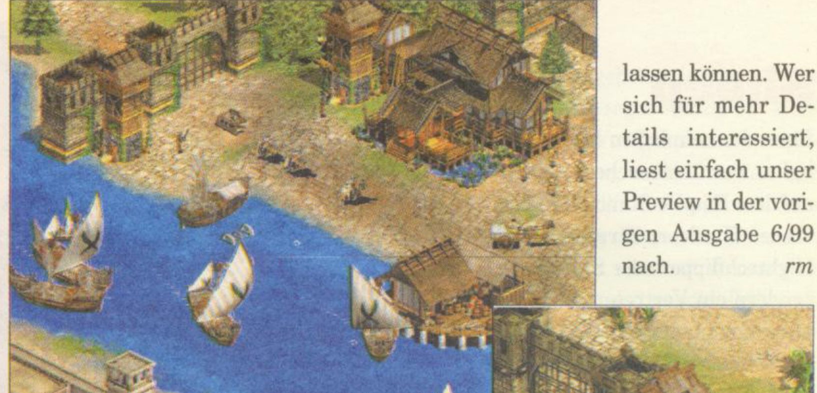
Für GTA2 sind ein paar rasante Szenen auf Celluloid gebannt worden – an der Spielegrafik hat sich nur wenig geändert



Age of Empires II

Im Oktober soll nun endlich das Zeitalter der Könige anbrechen: **Age of Empires II: The Age of Kings** hat sich satt verzögert. Da sich die mit Spannung erwartete Fortsetzung des bislang besten Echtzeit-Strategiespiels von Microsoft optisch kaum verändert hat, dürften die Entwickler – allen voran Bruce Shelley und Mark Terrano – vor allem an Spielbalance und den Kampagnen geschraubt haben. Hier hatte ja Ensemble Studios beim Vorgänger noch ein wenig geschlampt. Doch Age II soll alles besser machen. Hübschere Gebäude, komplexere Aufgaben, tieferer Technologiebaum, mehr taktische Varianten (Formationen, Verschanzung, Patrouillen) und eine verbesserte KI stehen im Pflichtenbuch.

Auf der Messe sah natürlich alles schon überzeugend aus, doch noch müssen wir einen Sommer abwarten, bis wir zu Testzwecken die 13 mächtigen Zivilisationen (Franken, Kelten, Mongolen, Japaner, Byzantiner etc.) aufeinander loslassen können. Wer sich für mehr Details interessiert, liest einfach unser Preview in der vorigen Ausgabe 6/99 nach. *rm*





Das Zeitalter des Fortschritts: Noch mehr Formationen und volkstümliche Gebäudetypen waren auf der Messe zu sehen

Erscheinen geplant
Oktober '99

Sheep

Eines der heimlichen Messehighlights war überraschenderweise auf dem Empire-Stand zu finden. Weder Hardcore-Strategie noch Hightechflipper oder Simulation, sondern ein Vertreter der guten alten Computerspielzeit war hier zu sehen. Sheep glänzt nicht durch topaktuelle 3D-Grafik oder extreme Gegner-KI, sondern durch puren Spielspaß. Schafe von fremden Sternen landen auf der Erde und müssen von der vom Spieler gesteuerten, bezopften Cyber-Heidi durch 16 knifflige 2D-Level zu ihrem Raumschiff und damit in Sicherheit gebracht werden. Je mehr Schafe heil ankommen, desto höher ist der Score. Vielfältigste Gefahren und Gegner wollen das verhindern: Auf freiem Feld drohen Elektrozaun und Mähdrescher, die Eiskremfabrik stellt vielfältigste Fallen, selbst Fahrten mit der U-Bahn oder der Titanic stehen auf dem Ausflugsprogramm. Das verspricht simplen Spielspaß, verschärft durch die "artificial stupidity" und die humorvoll in Szene gesetzten, teilweise skurrilen Level. *fe*

Wolliger Spaß im Supermarkt



Schaf und Schäferin. Beim Schäferstündchen?

Erscheinen geplant
Herbst '99

Simon the Sorcerer 3D

Zauberhaftes aus dem Hause Microprose, das den dritten Teil von Simons Abenteuern veröffentlichen wird, sechs Jahre nach dem ersten. Diesmal unter Zuhilfenahme einer 3D-Engine – wie der Name schon suggeriert – durchstreift der spitzbemützte Hexenmeister bunte und bunteste Level, herausgeschleudert aus unserer realen Welt durch die Macht eines Zauberbuches. Wieder geht es um den Konflikt zwischen den Altmagiern Calypso (gut) und Sordid (böse), den Ihr auf nichtlinearen Wegen und im Gespräch mit über 50 individuellen Personen zu lösen habt. *fe*

Erscheinen geplant
Herbst '99

Auf Händen und Knien muß Simon Geheimnisse ergründen



Simon und seine neue Freundin im modischen Techno-Outfit

Omikron – The Nomad Soul



Der sieht doch diesem Rocksänger ähnlich, diesem... wie heißt er doch gleich?

Dunstverschleiertes Stadtambiente mit leichtgeschürzter Dame

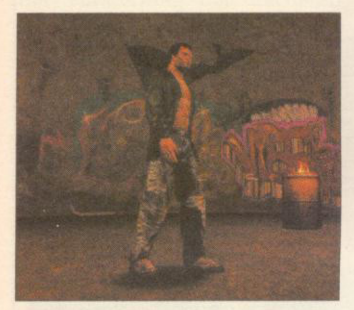
Seelenwanderung einmal anders. In einer Welt, die wahrscheinlich nicht zufällig an Sci-Fi-Epen à la Bladerunner erinnert, streift der Spieler umher, wechselt bei Bedarf die sterbliche Hülle, betritt beliebig Gebäude und Fahrzeuge und unterhält sich mit zahllosen motion-gecaptureten Charakteren. Wird es Euch gelingen, die verdrehte Welt zu verlassen und in die gewohnte Realität zurückzukehren? (Wahrscheinlich schon) Das Prinzip der wandernden Seele bereichert das Spiel tatsächlich, und ab und an taucht sogar der Glamrockstar David Bowie als Spielfigur auf, der diesmal nicht für Skandale sorgt, sondern eher für den Soundtrack und gelegentliche Besuche in der virtuellen Welt. *fe*

Erscheinen geplant
Mitte '99



Deus Ex

Basierend auf einer weiterentwickelten Unreal-Engine, stellt Deus Ex einen der Protagonisten des nächsten großen Genres dar: Rollenspiel-Adventure-Shooter, hier in 3rd-Person-Perspektive. Im Jahre 2052 wird die Welt von



Finstere Charaktere drücken sich vor Graffiti-verzierten Mauern herum



Wenn das kein prächtiges Leveldesign ist...

Umweltverschmutzung, globalen Krisen, Seuchen und Wirtschaftszusammenbrüchen gezeichnet. Zu allem Überfluß meldet sich auch noch eine finstere Geheimorganisation zu Wort, die die Gunst der Stunde nutzen will, um (wer hätte es gedacht?) die Weltherrschaft an sich zu reißen. In einer betont interaktiven Umgebung, in der nahezu beliebige Gegenstände als Waffen oder Wurfgeschosse herhalten können, müßt Ihr (das war doch klar!) die Welt vor dem Untergang retten. Ihr jettet um den Globus, sammelt Wissen und Erfahrung und werdet Teil eines Netzes von Lüge und Verrat. Leider wird das super-interessante und grafisch exzellente Spiel von den Ex-id-Recken bei Ion Storm (Vertrieb Eidos) entwickelt, die sich ja im Rahmen von Daikatana nicht nur als Meister des Leveldesigns, sondern auch als Meister der Terminverschiebungen profilieren. *fe*

Erscheinen geplant
Mitte 2000

Dark Reign 2

Activisions C&C-Konkurrent bekommt ebenfalls eine Fortsetzung spendiert. Als Aufhänger liegen diesmal die Auseinandersetzungen zwischen Freiheitskämpfern und dem mit eiserner Hand regierenden Imperium vor dem großen Krieg zugrunde. Das traditionelle Spielprinzip (das Errichten einer Basis, Ressourcenmanagement und Echtzeitschlachten) wird wie bei "Warzone 2100" durch eine 3D-Grafik aufgewertet, wobei Ihr das Geschehen aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln (von der Vogelperspektive bis hin zur Sicht aus der Position eines Infanteristen) im Auge behalten könnt. *cis*

Erscheinen geplant
3. Quartal '99



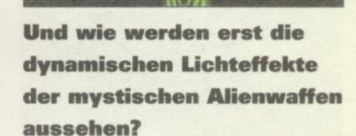


Wie gehabt: „Häusle baue und Feinde haue" lautet die Devise

Anachronox



So detaillierte Interieurs in einem Rollenspiel können wir dank id's bewährter Engine bewundern



Und wie werden erst die dynamischen Lichteffekte der mystischen Alienwaffen aussehen?

Rollenspiele in der Qualität von Quake 2, sowohl optisch als auch im Leveldesign, versprechen die coolen Jungs um Ion Storms John Romero. Diesmal soll es weniger um's blinde Ballern, sondern mehr um die klassischen Rollenspieltugenden gehen. Daß sich auch in ferner Zukunft nicht alle Mißverständnisse völlig gewaltfrei ausräumen lassen, versteht sich dabei von selbst, schließlich seid Ihr gehalten, Eure Waffen aus vorhandenen Bauteilen selbst zusammenzubasteln. Sieben Charaktere, von denen Ihr bis maximal drei gleichzeitig steuern könnt, arbeiten sich in Richtung auf das finale Geheimnis unserer Galaxis vor: die Hinterlassenschaften einer äonenalten Alienrasse. Die 3D-Perspektive wird bei Bedarf auf wilde Kamerafahrten umgestellt, Dialoge laufen lippensynchron ab (ähnlich wie es bei Half Life Team Fortress 2 zu sehen ist). Sollte Anachronox in näherer Zukunft fertiggestellt werden, dann dürfte es in diesem Genre sicherlich neue Maßstäbe setzen. *fe*

Erscheinen geplant
Anfang 2000



Amen: The Awakening





Ob dem Droiden die Doppelläufige schmeckt?



Der Vogel scheint gerade gelandet zu sein

Der Typ führt bestimmt nichts Gutes im Schilde

Glück und Glas, wie leicht bricht das!

Ego-Shooter erreichen seit "Half-Life" immer epischere Dimensionen. Grenzen zwischen den Genres werden gesprengt, die puren Baller- und Metzelorgien gehören der Vergangheit an – abgesehen von auf Multiplayer-Matches ausgerichtete Ausreißer wie "Quake 3: Arena". Ein weiteres, spielfilmähnliches Abenteuer erwartet uns mit "Amen: The Awakening" von Cavedog Entertainment. Der Titel überrascht vor allem aufgrund seiner dichten Storyline, die während des Spielverlaufs in Form von Zwischensequenzen und Dialogpassagen vorangetrieben wird. Weiterhin bedienen sich die Programmierer einer selbst entwickelten Engine, wobei wie in "Half-Life" sogenannte Scripted Scenes ein intensives Spielerlebnis garantierten. Das in drei Zonen aufgegliederte Schadensmodell sowie das Inventory Eures Alter Egos erinnert dabei eher an ein RPG à la "System Shock".

Als Agent mit dem Decknamen Bishop 6 werdet Ihr mit einer obskuren Seuche konfrontiert, die Menschen in amoklaufende Monster verwandelt. Ihr besteht nun haarsträubende Abenteuer, löst zahlreiche Puzzles und liefert Euch Feuergefechte mit infizierten Gesellen und Robotern. Voraussichtlich gegen Ende des Jahres werdet Ihr mit "Amen" auf den Spuren von "Half-Life" wandeln und in ein von Weltuntergangsstimmung geschwängertes Zukunftsszenario eintauchen können. *cis*

Erscheinen geplant
4. Quartal '99

Force Commander

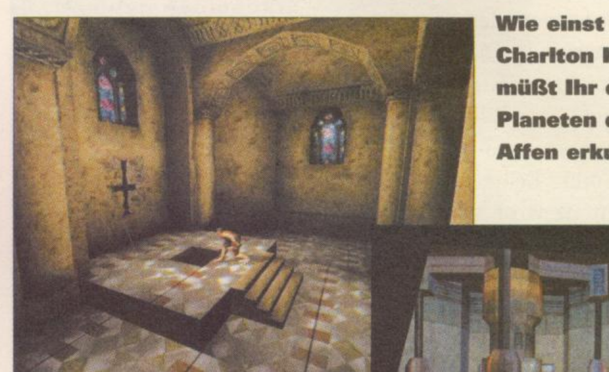
Die Fertigstellung von LucasArts´ Einstand in das Echtzeitstrategie-Genre wurde zugunsten anderer Projekte erst einmal verschoben, im Herbst treffen nun aber doch die Streitkräfte von Imperium und Allianz auf Planeten wie Hoth, Tatooine oder Yavin aufeinander. Über 60 verschiedene Einheiten – darunter AT-ATs und AT-STs, Snowspeeder sowie einer Reihe von neuen Vehikeln – ringen dabei um die Vorherrschaft in der weit entfernten Galaxis, natürlich komplett in 3D. Unterlegt wird das Schlachtengetümmel obendrein mit einer Star-Wars-typischen Storyline. *cis*

Erscheinen geplant
Herbst '99



LucasArts´ Ausflug in die C&C-Domäne: „Star Wars: Force Commander"

Planet Of The Apes



Wie einst Charlton Heston müßt Ihr den Planeten der Affen erkunden

Fox Interactives (X-Files, Aliens vs. Predator) nächstes großes Projekt basiert auf dem SF-Filmklassiker "Planet der Affen" mit Charlton Heston. Der Spieler wird als Ulysses mit seinem Raumschiff auf einem fremden Planeten stranden, wo die Affen regieren und sich die Menschen als Sklaven halten. 15 umfangreiche Level gilt es fortan in Action-Adventure-Tradition zu erforschen, wobei Ihr Rätsel lösen, Euch mit NPCs unterhalten und gegen riesige Fledermäuse, mutierte Ratten oder tollwütige Hyänen kämpfen müßt. *cis*

Erscheinen geplant
Frühjahr 2000





Panzer General 4 – Western Assault

Mindscape/TLC zeigte neben Bergen von Kindersoftware und dem ziemlich ansehnlichen Prince of Persia vor allem die neuen Produkte der virtuellen Kriegsakademie SSI. Die einzige echte Überraschung war dabei die Vorstellung der nächsten Generation des Hex-Feld-Siegers Panzer General. Obwohl der jüngste Sproß, Dynasty General, noch gar nicht lang zurückliegt, sieht man die Fortschritte deutlich, vor allem in puncto Grafik. Die langweiligen Hexfeldraster gehören nun vollständig der Vergangenheit an, auch wenn sie, wohl aus Nostalgiegründen, immer noch zuschaltbar sind. Statt dessen zeigen verschiedenfarbige Flächen sehr eindringlich die Zugmöglichkeiten der aktuell angewählten Truppe. Endlich sind die Einheiten wie auch die Explosionen wirklich dreidimensional, vor allem bei Flugzeugen wird das deutlich, wenn sie nach schwerem Treffer qualmend in einer Spirale zu Boden stürzen. Das Aktionspunktesystem wurde entschieden überarbeitet, so daß viele Einheiten nun zum ersten Mal mehrmals fahren und feuern können, was den Grad des Realismus als auch den Variantenreichtum des Spiels erheblich erhöht. Durch die – für dieses Teilgenre – beeindruckende Optik, zusammen mit dem deutlich einfacher zu bedienenden Menü und den Verbesserungen der Spielmechanik wird das führende Wargame seinen Vorsprung zur Konkurrenz eher ausbauen als einbüßen. *fe*



Sieht zum Reinbeißen plastisch aus, der neue Panzergeneral



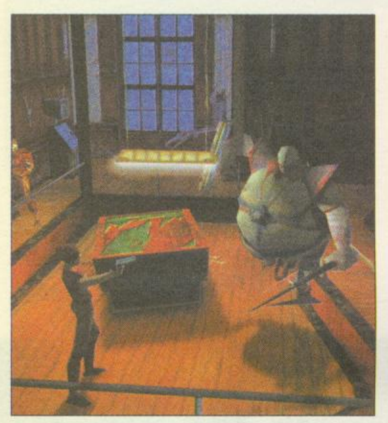
Huch! Da brennt doch was! Alarm!

Erscheinen geplant
Ende '99



Devil Inside

Die französischen Rendergrafikspezialisten Cryo zeigten nicht nur den Nachfolger ihres Myst-Konkurrenten Atlantis, sondern auch neue, unkonventionelle Spielideen wie etwa eine Adaption der Faust-Oper als Adventure für Erwachsene. Mit einem Kreativitätsüberschuß, der anderen Entwicklern wahrscheinlich ein Leben lang ausreichen würde. Einer dieser Überraschungstitel, die in der außerfranzösischen Hemisphäre zunächst einmal Kopfschütteln und erst beim zweiten Hinsehen Begeisterung erzeugen wird, ist das Actionadventure Devil Inside. Rahmenhandlung ist eine Fernsehshow im Los Angeles des frühen 21. Jahrhunderts. Der Protagonist, Dave Ackland, beschäftigt sich in seinen Sendungen vor allem mit dem Unerklärlichen und Paranormalen. In einer Livesendung dringt er mit seinem Kamerateam in ein Geisterhaus ein, in dem bereits eine Reihe von Morden geschehen sind. Erwartungsgemäß trifft er dort – live und in Farbe – auf Untote und Unholde und die ganze Sache gerät völlig außer Kontrolle. Da darf man doch gespannt sein. *fe*

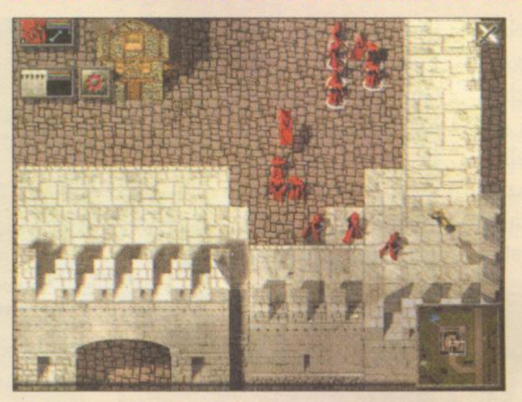


Fremdartige Kreaturen lauern hinter den Wänden der Fernsehrealität

Erscheinen geplant
Ende '99

Die Chroniken des schwarzen Mondes

Nach Motiven der äußerst erfolgreichen Fantasy-Comicreihe entwickelt Cryo ein Strategiespiel, das von Optik, Fauna und Waffenspektrum ein wenig an Diablo erinnert. Im sagenhaften Königreich Lynn werdet Ihr in der Rolle des heldenhaften Wismerhill vier Kampagnen (eine für jede Partie) zu bestehen haben und Euch dabei mit Zwergen, Elfen, Orks, Riesen, Untoten und Dämonen herumschlagen müssen, die dem geschickten Feldherrn, aber auch als Hilfstruppen dienen können. Weltliche und magische Waffen kommen dabei in Großschlachten mit bis zu 4000 Beteiligten zum Einsatz. Auch die Fähigkeit, vernünftig zu wirtschaften, wird angesprochen: Lehnsgut und Burg wollen sorgsam verwaltet und Geldmittel zum Anwerben neuer Truppen gehütet werden. Nach dem erfolgreichem Durchspielen der 60-teiligen Kampagne öffnen sich für eingeschworene Fantasyfans weitere 40 geheime Missionen . *fe*



Die herrschaftliche Burg in isometrischer Ansicht

Erscheinen geplant
Ende '99

Harpoon 4

Noch ein Strategieklassiker findet seinen Weg in den vierten Teil: Harpoon, das detailverliebte Seekriegsspiel aus den SSI-Werften. Immer noch eng an das originale Brettspiel angelehnt, wird es in der neuesten Ausführung durch massive Vereinfachungen ohne Verlust von Detailtiefe und eine 3D-Engine bereichert, die z.B. auch in Destroyer Commander verwendet wurde. Der Entwickler des Boardgames wird auch die Szenarien der PC-Version schreiben. Vier Kampfklassen kommen zum Einsatz: Oberflächenkampfschiffe, Trägerverbände, U-Bootflotten und amphibische Verbände. Überhaupt wird auf Landeoperationen und Lufteinsätze größeres Gewicht gelegt als in den Vorgängern. Der vierte Teil behandelt zumeist fiktive Seekriegsszenarien in den Jahren 1984 bis 2000. Das Spiel ist bereits jetzt darauf angelegt, später mit neuen, erst noch erscheinenden Titeln zu kooperieren. Besonderes Gewicht legt SSI auch auf die Unterstützung von Multiplayerspielen. Die bis zu acht Teilnehmer im LAN oder Internet werden durch Sprache, Text und mit Hilfe von Zeichnungen kommunizieren können. *fe*

Wie gewohnt, ist die strategische Karte mit Informationen überfrachtet



Die taktische Ansicht glänzt durch Dreidimensionalität

Erscheinen geplant
Anfang 2000



Giants

Eines der Messe-Highlights war zweifellos "Giants" von Interplay. Auf einem fernen Planeten kämpfen drei komplett verschiedene Rassen um die Vorherrschaft. Der Spieler muß sich entscheiden, ob er als riesiger Kabuto in Godzilla-Manier alles niederwalzt, was sich ihm in den Weg stellt, sich lieber als ätherisches – äußerst apartes – Elfenwesen auf seine Zauberkräfte verläßt oder im Platoon als Meccaryn Jagd auf seine Feinde macht. Eine vierte Spezies, die Smarties, dient den Streithähnen als Ressourcen- bzw. Nahrungsquelle. Die Wahl des Charakters wirkt sich dabei gravierend auf das Gameplay aus. Jede Rasse bedarf einer anderen Vorgehensweise, wodurch "Giants" drei komplett verschiedene Spielprinzipien vereint. Opulente 3D-Grafik und innovatives Gameplay lassen auf ein extravagantes Spielvergnügen hoffen. *cis*



Die Lady verläßt sich primär auf ihre magischen Kräfte

Fantasievolle Gestalten bevölkern das „Giants"-Universum

Erscheinen geplant
3. Quartal '99

Jane's USAF

Als Pilot der US Air Force stehen dem Spieler hier reihenweise die hochgezüchtetsten Flieger zur Verfügung Von der F-16 über die F-22 bis zum Stealth Fighter gibt es nichts, was es nicht gibt. In den über 60 historischen und fiktiven Missionen können übrigens bis zu 16 Spieler gleichzeitig auf die Jagd gehen. *jn*



Püha, die Rakete ging grade noch mal daneben

Erscheinen geplant
Herbst 1999

Indiana Jones und der Turm von Babel

Auch der erste Auftritt von Indy in der Action-Adventure-Domäne macht Fortschritte und lehrt definitiv dieses Jahr Madame Croft das Fürchten. An der Grafik wurde seit der 98er E3-Präsentation kräftig gefeilt, und auch bezüglich der Puzzles werden keine Wünsche offen bleiben. Wenn man sieht, wie Indiana auf der Suche nach Artefakten durch Canyons marschiert, in einer Lore mit hoher Geschwindigkeit durch die Stollen eines Bergwerkes braust und sich nebenbei sowohl die Russen als auch bizarre Kreaturen vom Leib halten muß, besteht kein Zweifel daran, daß das Abenteuer des Vorzeige-Archäologen eines der Herbst-Highlights dieses Jahres wird. cis

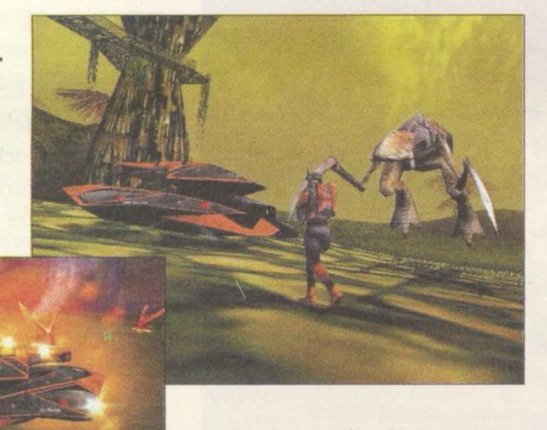
Der berühmteste Archäologe der Welt auf Tour: Da muß sich Lara Croft wirklich warm anziehen!



Erscheinen geplant
Oktober '99

Battlezone II

Ein effektvolles Kriegsspektakel auf fernen Planeten geht in die zweite Runde



Activisions erster Ausflug in das Genre der Action-Strategie blieb zwar hierzulande ein kommerzieller Erfolg verwehrt, von dieser Tatsache jedoch relativ unbeeindruckt, bastelt die Company momentan an einem Nachfolger. Mit einem verbesserten Benutzerinterface, zusätzlichen Multiplayer-Optionen sowie einer berauschenden Optik ausgestattet, rückt der Spieler den Feinden diesmal mit 25 Waffensystemen (Lenkraketen, Minen, Bazookas etc.) auf sechs Planeten zu Leibe. Außer sich höchstpersönlich mit den Gegnern zu beharken, kommandiert Ihr in den bei Tages- und Nachtzeit stattfindenden Einsätzen 30 verschiedene Einheiten, um als Sieger die Schlachtfelder zu verlassen. *cis*

Erscheinen geplant
3. Quartal '99

Die Hard Trilogy 2

Abermals darf der Spieler als hartgesottener Cop John McClane zur virtuellen Gangsterjagd aufbrechen. Die Fortsetzung von Fox Interactives hierzulande indiziertem Titel kombiniert wieder drei verschiedene Spielmodi. Tatort ist diesmal das Spielerparadies Las Vegas, wo John die sinisteren Pläne einer Gruppe von Terroristen durchkreuzen muß. Bereits im Herbst könnt Ihr das Ableben der Bösewichter stilgerecht mit einem enthusiastischen "Yippie-ki-yay!" kommentieren. *cis*

Erscheinen geplant
Herbst '99



In Las Vegas haben Schurken dank John McClane nichts zu lachen

Turrican 3D

Ein klassischer Plattform-Shooter kommt zu neuen Ehren: "Turrican 3D" wird von Altmeister und Turrican-Vater Manfred Trenz höchstpersönlich entwickelt. Dank modernster Technologie ballert sich der Held voraussichtlich Ende des Jahres durch eine aufwendig gestaltete, komplett dreidimensionale Umgebung, wobei ein ganzes Team von Architekten für das Leveldesign verantwortlich zeichnet. *cis*

Erscheinen geplant
4. Quartal '99



Turrican ballert wieder – diesmal in 3D!

Wheel Of Time



Fantasy-Metzelei in Unreal-Optik

Das auf den Romanen von Robert Jordan basierende "Wheel Of Time" entpuppt sich nach näherer Begutachtung als waschechter Fantasy-Ego-Shooter im Stil von "Hexen" & Co. Der Spieler kann durch über 40 Artefakte die unterschiedlichsten Fähigkeiten erwerben und diese dann gegen seine Widersacher einsetzen. Besonderes Augenmerk wurde auf den Multiplayer-Modus gelegt, wo Ihr Eure Festung (die Ihr nach eigenem Gusto konfigurieren könnt) mit Hilfe von computergesteuerten Vasallen gegen die anstürmenden Unholde verteidigen und Eurerseits mystische Siegel aus den gegnerischen Behausungen erbeuten müßt. Abgesehen von den interessanten Features ist die optische Umsetzung durch die Verwendung der Unreal-Engine besonders gut gelungen. *cis*

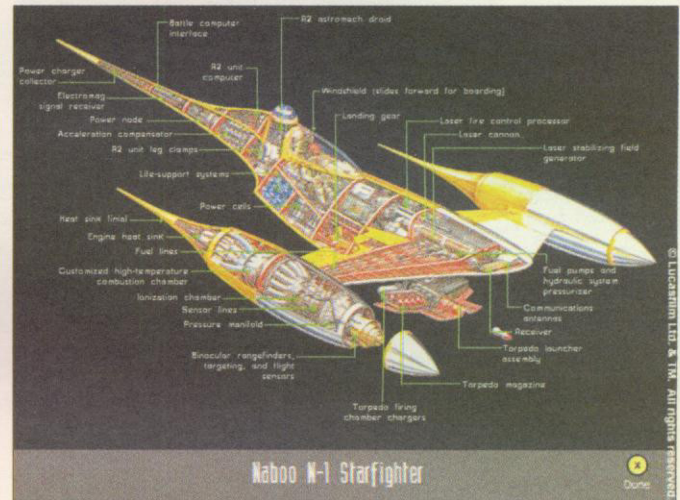
Erscheinen geplant
August '99



STAR WARS: EPISODE I

Neben dem Action-Adventure **"Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung"** und dem Rennspiel **"Star Wars: Episode I: Racer"** will LucasArts zwei weitere Titel unter dem „Episode I"-Banner veröffentlichen. Mit **"Star Wars Episode I: Insider's Guide"** wird das Konzept von "Behind The Magic" fortgesetzt. Dem Fan stehen damit per Mausklicks ab Sommer eine Fülle von Informationen zu George Lucas´ neuem Kinoereignis in Wort, Bild





und Ton sowie ein umfangreiches Quiz zur Verfügung.

"Star Wars Episode I: Obi-Wan" soll dagegen mit einer neuen Grafik-Engine die "Jedi Knight"-Saga ablösen. In der Rolle von Obi Wan Kenobi dürft Ihr somit abermals in der Ego-Perspektive das Lichtschwert schwingen. Allerdings wird das Produkt noch eine Weile auf sich warten lassen - mit einer Veröffentlichung in diesem Jahr ist nicht zu rechnen. *cis*





Auch als Hund Max müßt Ihr Aliens killen

MDK 2

Als Kurt, Roboterhund Max und exzentrischer Dr. Hawkins rettet Ihr die Welt bald erneut vor fiesen Aliens. Durch acht Level werdet Ihr Euch kämpfen müssen, ausgerüstet mit so obskuren Waffen wie der kleinsten Nuklearbombe, dem tragbaren schwarzen Loch oder der interessantesten Bombe der Welt. Im übrigen könnt Ihr mit Hilfe einer verbesserten Sniper-Funktion weiter entferntere Gegner jetzt noch besser aufs Korn nehmen. *cis*



Kurt gleitet neuen Abenteuern entgegen

Erscheinen geplant:
4. Quartal '99

Deep Fighter


Unterwasser-Action par exellence

Criterion Studios schicken uns voraussichtlich Ende des Jahres auf Tauchfahrt. In den Tiefen des Ozeans müßt Ihr eine Zivilisation vor garstigen Feinden beschützen. Dazu torpediert Ihr nicht nur gegnerische U-Boote oder Kreuzer, sondern befehligt Kampfeinheiten und kontrolliert Reparatur-Droiden sowie Frachtdrohnen, damit der Nachschub gewährleistet ist. Durch eine schicke 3D-Optik mit einer überschäumenden Fülle an Effekten macht das Ganze gleich doppelt so viel Spaß. *cis*

Erscheinen geplant
4. Quartal '99

Soldier Of Fortune

Mit „Soldier Of Fortune" von Raven Software („Hexen", „Heretic 2" etc.) wurde das mit Abstand krasseste Spiel auf der E3 gezeigt. Auf der Lizenz eines zweifelhaften US-Söldnermagazins beruhend, stellt der Titel mit seinen erschreckend realistischen Scheußlichkeiten so manchen Splatterfilm in den Schatten. Die schlichtweg abstoßende Brutaliät des Ego-Shooters wird in Zukunft sicher noch einige Gemüter erhitzen und Diskussionen anheizen. Durch eine stark aufgebohrte Quake2-Engine wird das fragwürdige Schlachtfest technologisch perfekt in Szene gesetzt. *cis*


Balleraction, die Magenschmerzen verursacht: SoF

Erscheinen geplant:
Herbst '99

Evolva

Mit „Evolva" meldet sich Virgin Interactive an der Publisherfront zurück. Ein außerirdischer Parasit hat sich auf einem uns unbekannten Planeten häuslich niedergelassen. Der Spieler muß eine Armee von beliebig modifizierbaren Soldaten aufstellen, um mit seinen Mannen dann in zahlreichen Missionen den Organismus sowie seine Vasallen auszulöschen. *cis*

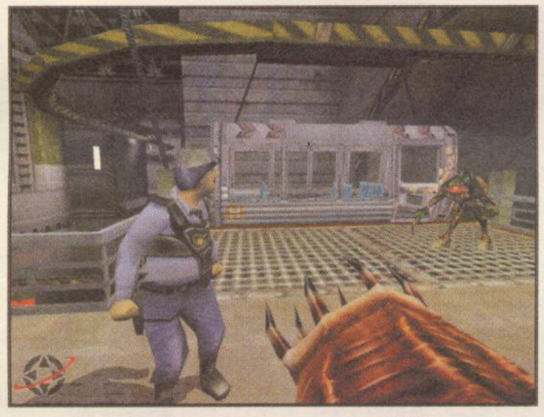
Erscheinen geplant:
4. Quartal '99


Eure Truppe ist kampfbereit



Half Life: Opposing Forces

Sierra zeigte eine erste Version vom offiziellen Add-On zu Valves Half Life. Ihr nehmt darin die Rolle des Soldaten Adrian Shepard ein, der auf dem Weg zu seinem Einsatz in der Black Mesa mit dem Hubschrauber abstürzt. Ihr müßt Euch neue Wege durch das gigantische Forschungszentrum bahnen, werdet aber auch an bekannten Plätzen vorbeischauen und unter Umständen sogar einen Blick auf Gordon Freeman erhaschen. Ihr werdet neue Fahrzeuge steuern und insgesamt sieben neue Waffen verwenden, darunter die Rohrzange (die das Brecheisen ersetzt) und die Barnacles, die Euch als fallenstellende Deckenbewohner mit klebriger Zunge bekannt sind. Bis zu fünf Kameraden stehen im weiteren Spielverlauf, der etwa halb so lang dauern soll wie das Originalspiel, unter Eurem Kommando. Die Wachmänner sind jetzt dicker und lustiger, aber die neue, eklige Alienrasse versteht gar keinen Spaß. Natürlich eröffnen sich da auch ganz neue Optionen im Multiplay. *fe*



Ist uns der dicke Otis eine große Hilfe?



Unbekannte Alienmonster? Kein Problem!

Erscheinen geplant: **Herbst 99**

Messiah

Nach langer Entwicklungsphase soll nun auch Shiny Entertainments „Messiah" fertig werden. Im September können Zocker dann letztendlich beurteilen, ob die vielgepriesene Game-Engine auch jetzt noch die versprochene technologische Revolution darstellt. Zur Erinnerung: Als schwächlicher Himmelsbote namens Bob seid Ihr in der Lage, in über 20 unterschiedliche Charaktere zu schlüpfen, um in deren Körper den Mächten des Bösen die Stirn zu bieten. *cis*



Die Stunde der Wahrheit rückt näher: „Messiah" kommt noch dieses Jahr

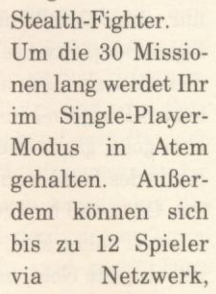
Erscheinen geplant: **September '99**

Freespace 2

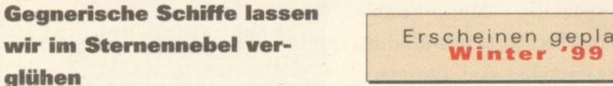
Space-Combat vom Allerfeinsten lautet das Rezept der „Freespace"-Saga. Im zweiten Teil werdet Ihr auch inmitten von Sternennebeln schweißtreibende Dogfights austragen und eine bis zu 11 Piloten umfassende Squad kommandieren. An neuen Schiffsklassen integrierten die Programmierer unter anderem einem sechs Kilometer langen, praktisch unzerstörbaren Raumkreuzer sowie mit Tarnvorrichtungen bestückte Stealth-Fighter. Um die 30 Missionen lang werdet Ihr im Single-Player-Modus in Atem gehalten. Außerdem können sich bis zu 12 Spieler via Netzwerk, Internet oder Modem beharken. *cis*



Ein riesiges Schlachtschiff taucht plötzlich vor uns auf



Gegnerische Schiffe lassen wir im Sternennebel verglühen



Erscheinen geplant: **Winter '99**

Re-Volt

Wer nach dem grottigen „Buggy" von Gremlin glaubt, eine gleichermaßen witzige wie spielbare Fernlenkauto-Sim kann es nicht geben, wird im Herbst des Jahres möglicherweise von Acclaim eines besseren belehrt. Die hochklassigen Programmierer von Probe (Forsaken) setzen gleich 20 unterschiedliche R/C-Flitzer in sieben wunderschöne, riesenhafte Szenerien und geben Euch die Fernsteuerung in die Hand. So lenkt Ihr die Modellautos durch eine amerikanische Vorstadt, einen Supermarkt, einen Spielzeugladen oder ein Museum, immer auf der Suche nach Abkürzungen und geheimen Passagen. Eure Gewinnchancen werden zusätzlich durch die Bereitstellung von Power-Ups erhöht, die Euer Gefährt mit allerlei Waffen - z.B. Raketen oder Ölwerfer - ausstatten. Eine realistische Fahrzeugphysik soll übrigens auch Profispieler an das Gamepad fesseln. sf

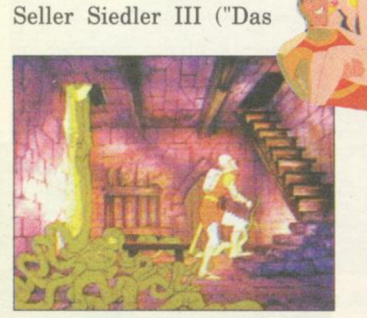


Erscheinen geplant: **Herbst '99**



Dragon's Lair 3D

Mit einer kleinen Überraschung konnte Blue Byte dieses Jahr bei der Messe auftrumpfen. Neben einer obligatorischen weiteren Zusatz-CD zum Mega-Seller Siedler III ("Das Geheimnis der Amazonen") und dem bereits im letzten Jahr gezeigten Strategical "Shadowpact" wurde nämlich Altmeister Don Bluth am Stand der Mülheimer gesichtet. Bluth, der Kreative hinter Trickfilmen wie "Anastasia" oder "In einem Land vor unserer Zeit", sollte den Veteranen unter Euch noch ein Begriff sein. Knapp 20 Jahre ist es her, daß die von ihm entworfenen interaktiven Zeichentrickabenteuer "Dragon's Lair" und "Space Ace" mit ihrer Laserdisc-Technik die Leute in die Spielhallen trieben. Auf modernen PCs wird der leicht bescheuerte Recke Dirk the Daring nun seine Auferstehung feiern dürfen, diesmal aber im Trend der Zeit in 3D und mit einer größeren Bandbreite an Aktionsmöglichkeiten. Leider steckt das Projekt noch in den Kinderschuhen und wird wohl etwa eineinhalb Jahre in Anspruch nehmen. Bis dahin könnt Ihr Euch ja vielleicht mit den DVD-Editionen der Bluth-Spiele von Digital Leisure vergnügen *sf*



Für die hübsche Daphne begab Dirk sich in Todesgefahr

Erscheinen geplant
Weihnachten 2000

Nocturne

In der Tradition von „Alone in the Dark“ und "Resident Evil" erschaffen die Programmierer von Terminal Reality mit Nocturne ein Horrorszenario, das gleichermaßen grausig wie wunderschön inszeniert ist. Aufwendig gerenderte Hintergründe werden durch Licht-, Schatten-, Nebel- und Reflektionseffekte mit durchdringender Atmosphäre ausgestattet und mit einer Unzahl furchterregender Wesen wie Vampiren, Zombies oder Werwölfen bevölkert. Das Gruselkabinett und auch die Monsterjäger selbst verfügen über etliche superflüssige Bewegungen, die wegen der Verwendung von Motion-Capturing und einem skelettbasierten Animationssystem äußerst realistisch wirken. Hinzu kommen etliche kleine und feine Details wie der wallende Trenchcoat eines der Helden und dauerhaft zurückbleibende Spuren in Form von blutigen Schuhabdrücken oder Einschußlöchern. Nicht zuletzt die mörderische Geräuschkulisse wird dafür sorgen, daß Euch das Blut bei diesem 3D-Action-Epos mehr als einmal in den Adern gefriert. *sf*

Klassische Gruselszenerien werden geboten



Erscheinen geplant
Halloween 99

KISS Psycho Circus

Ähnlich mysteriös wie der Jahrzehnte dauernde Erfolg der arthritischen Kostümkapelle gestaltet sich auch die Handlung des Spiels zur Gruppe KISS. Na gut, eigentlich dienen als Vorlage für das Projekt des Entwicklerteams Third Law Interactive ja die Todd Mc Farlane "KISS: Psycho Circus"-Comics, die bei uns vom Image-Verlag publiziert werden. Die aus "Shogo" bekannte LithTech-Engine dient der Darstellung dämonischer, bizzarer Welten, die in First-Person-Perspektive vom Bösen befreit werden wollen. Anfänglich simpler Sterblicher wird der Spieler sich im Verlauf immer mehr übernatürliche Kräfte aneignen und natürlich auch anwenden. Selbstverständlich bekommt Ihr mit dem Auftritt der vier Glamour-Opas in Vollverkleidung nicht nur was fürs Auge, auch die Ohren werden mit einem mächtigem Soundtrack verwöhnt. *sf*

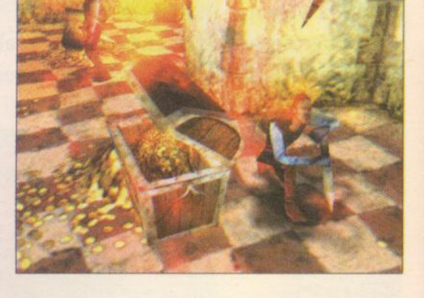
Erscheinen geplant
2000

Dungeon Keeper 2



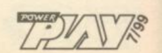
Die erste Dungeon-Simulation mit eingebautem Casino

Na, wenn das mal nicht eine prall gefüllte Schatzkiste ist!



Bereits im vorigen Heft konnten wir Euch das Neueste zu Hornys Abenteuern bieten; die Messe hatte da nur einige Details hinzuzufügen: Beispielsweise, daß es diesmal mehr noch als beim letzten Dungeon-Einsatz darum geht, gegen die guten Lords des Landes zu kämpfen. Oder, daß hier zwei Rohstoffe zu verwalten sind, nämlich das altbekannte Gold, und das neue Mana. Letzteres bekommt man für besiedelte Fläche, aber auch durch spezielle "Mana-Fountains". Im First-Person-Modus (und nur dort) hat man übrigens die Gelegenheit, spezielle Fähigkeiten, die einzelnen Monstern zu eigen sind, zur Verteidigung des eigenen Verlieses zu nutzen. *jn*

Erscheinen geplant
Herbst 1999





No Fear Downhill Mountain Biking

Seit jeher produziert Codemasters Renntitel, deren Spielinhalte sich abseits der ausgetretenen Pfade dieses langsam etwas überstrapazierten Genres bewegen. Das neueste Projekt, das vom schwedischen Team UDS für die Engländer entwickelt wird, nimmt sich eine DER Trendsportarten der 90er Jahre zum Vorbild. Durch Zusammenarbeit mit der Kultklamottenmarke No Fear und dem Profirad-Hersteller Giant soll NFDMB nicht nur eine flotte Mountainbike-Simulation werden, sondern auch ziemlich viel vom Flair des coolen Extremsports rüberbringen. Da gelungene Atmosphäre nicht ausreicht,



Als Hintergrund für die risikoreichen Abfahrten dienen sowohl die grünen Almen des Alpenlands...

...als auch die staubtrockenen Canyons der USA. Da sind Knieschoner gefragt.

um Euch lange genug bei der Lenkstange zu halten, wird das Spiel eine ganze Menge motivierender Features aufweisen. 25 Downhill-Strecken in neun verschiedenen Ländern, fünf Spielmodi plus einem geheimen Trick Trial, auf dem Ihr für Punkte Tricks und Stunts zum Besten geben dürft, ausgefeiltes Bike-Handling und realistische Physik, acht individuelle Spielerpersönlichkeiten und die Möglichkeit, neben Pokalen auch ein paar schnucklige Ersatzteile für Euren Drahtesel zu gewinnen, versprechen eine lohnenswerte Wartezeit. *sf*

Erscheinen geplant
Herbst '99

Throne of Darkness





Diablo in Japan? Die Cutscenes sind zumindest schon vielversprechend

Mit der Verpflichtung von Click Entertainment hat Acclaim eine gutes Näschen bewiesen. Diverse Entwickler von Activision, Psygnosis und zwei Köpfe des "Diablo"-Teams bilden das junge Softwarehaus, dessen erstes Projekt Euch in das mittelalterliche Japan entführt. Mit starken Anleihen an die Filme von Akira Kurosawa wird eine epische Geschichte von Gut und Böse entwickelt, in der Ihr als Kriegsherr sieben Samurai befehligt. Maximal vier stehen Euch dabei gleichzeitig zur Verfügung, um die Horden dämonischer Monster und mächtiger Schattenkämpfer zu beseitigen, die ein dunkler Warlord in die einst friedliche Welt gebracht hat. Alle Eure Krieger besitzen individuelle Fähigkeiten und Waffen, außerdem werden für jeden einzelnen zahlreiche Mini-Quests angeboten. Die Spieloberfläche und das Handling erinnern – wen wundert's – an den Klassiker Diablo, für RPG-Flair mit Erfahrungspunkten, eine Unzahl von Gegenständen und entsprechend großem Helden-Inventory sollte gesorgt sein. Sehr vielversprechend gestaltet sich auch das Multiplayerspiel, bei dem Ihr nach Erledigung des dunklen Warlords dessen Thron beansprucht und gegen Eure Mitspieler verteidigen müßt. *sf*

Erscheinen geplant
Frühjahr 2000

TrickStyle

Langeweile beherrscht die Zukunft, denn in einer hochtechnisierten Welt gibt's zwar genug zu essen, aber nur noch wenig Arbeit. Die Freizeitgesellschaft sucht deswegen immer neue Wege, dem Leben einen Sinn zu geben, und wie ginge das besser, als durch sinnlose Energieverschwendung – sprich "Sport". Der Zeitvertreib der neuen jungen Wilden heißt wieder einmal Surfen, diesmal aber nutzen sie ein Gerät, dessen erster Großmeister Marty McFly hieß. In Criterion Studios' (Redline Racer) neuestem Titel dreht sich alles um das Hover Board, eine Art Skateboard, das knapp über dem Erdboden schwebt und um einiges schwerer zu beherrschen ist als sein Urahn. In sehr stuntlastigen Rennen surfen die hippen Youngsters durch reihenweise futuristische Arenen, aber auch die Innenstädte von London bis Tokyo werden nicht von dem Jungvolk verschont. Dank einer sehr offenen Spielumgebung führen bei den Wettkämpfen viele Wege zum Ziel, neben schnellen Rundenzeiten sind aber immer auch die Durchführung einer Menge wilder Tricks nötig, um den Meisterpokal zu erringen. *sf*

Erscheinen geplant
Herbst '99



Bevor Ihr Euch in den Städten vergnügt, solltet Ihr erstmal in der Halfpipe üben



Vorspeise Gremlin, Hauptgang Accolade

Zu den beliebtesten News einer Messe gehören die Berichte aus der Reihe "Wer schluckt wen?". Gerade der Heißhunger der französischen Firmen war auf der diesjährigen E3 augenscheinlich. Neben der Übernahme von Interplay/Virgin durch Titus taten sich besonders die Gourmets von Infogrames mit ihren Expansionsgelüsten hervor. Mit Gremlin und Accolade wurden denn auch gleich zwei geschichtsträchtige Softwarehäuser vom stetig wachsenden Konzern einverleibt. Zumindest an den kommenden Produkten sollte sich allerdings bei dem amerikanischen Rennspielexperten Accolade nicht viel ändern, wie bereits erwartet, wird es weitere Teile der erfolgreichen Test-Drive-Serien geben. "Test Drive 6" wird mit 30 neuen Strecken, 40 lizenzierten Fahrzeugen und einer (endlich) stark verbesserten KI aufwarten und dank neuer 3D-Engine und eines realistischen Physikmodells soll "Test Drive Offroad 3" die Scharten der beiden schwachen Vorgänger auswetzen. Mit "Test Drive Cycles" bekommt die Motorsportfamilie zudem ein zweirädriges Geschwisterchen, wiederum ausgestattet mit jeder Menge Lizenzen (30 verschiedene Superbikes, Sport- und Strassenmaschinen) und Kursen (24 weltweite). Richtig interessant könnte "Demolition Racer" werden, ein Action-Raser, an dem einige Entwickler der "Destruction Derby"-Reihe mitarbeiten. 16 verschiedene Autos werdet Ihr bei unterschiedlichen Events auf zwölf Strecken verschrotten dürfen, für den passenden Hintergrundsound sorgen harte Industrial- und Technoklänge von Fear Factory und Empirion. Im Gegensatz zu Accolade ist bei Gremlin noch unklar, ob und wie sich die Übernahme auf die zukünftige Produktlinie auswirkt. Am hoffnungsvollsten stimmt zumindest "Rally Masters", eine überzeugende und gnadenlos schöne Simulation aus dem schwedischen Hause Digital Illusions (Motorhead). 48 steinige bis matschige Strecken in neun Landschaften, Rallye-Lizenz und diverse verschiedene Spielmodi könnten der bisherigen Referenz "Colin Mc Rae" ernsthaft Paroli bieten. Zwei weitere Produkte, die noch 1999 das Licht der PC-Welt erblicken sollen, bewegen sich auf Gremlin-unüblichem Terrain. Das 3D-Action-Adventure "Soulbringer" möchte mit starken RPG-Anleihen aus dem Wust an Tomb-Raider-Clones hervorstechen, "Hogs of War" dagegen wird ein 3D-Strategietitel mit unübersehbaren Anleihen beim Team17-Klassiker "Worms". *sf*

Freie Fahrt: Test Drive 6 (re.) und Demolition Racer (unten)

EA-Sports: Same procedure as every year

Überraschung! Der sportliche Arm des Industriegiganten Electronic Arts wird auch dieses Jahr wieder die Fangemeinde beglücken und die Konkurrenz das Fürchten lehren. Mit dem Suffix "2000" ausgestattet und beseelt von der Firmenphilosophie "Höher, Schneller, Weiter" sollten auch die diesjährigen Sporttitel wieder Renomée und Finanzkraft der Nordamerikaner steigern. Während "FIFA 2000" National- und Clubmannschaften mit besonderem Augenmerk auf den Simulationsaspekt bei einer Unzahl Wettbewerben antreten lassen wird, bescheidet sich "Bundesliga Stars" mit der deutschen Profiliga und vereinfachtem Gameplay. Dritter im Fußballbund wird "Bundesliga 2000: Der Fußballmanager" sein, der dieses Jahr hoffentlich über mehr Highlights als die bloße DFB-Lizenz verfügt. Sehr interessant könnten 1999 EA Sports Attacke auf die F1-Bastion von Ubi und Microprose werden. "F1 Championship 2000" sollte dank technischen Inputs eines führenden F1-Teams äußerst realistische Physik bieten und zusammen mit ausgefeilter KI, opulenter Grafik und natürlich der offiziellen FIA-Lizenz einer der Toptitel zum Weihnachtsgeschäft 99 werden. Noch mehr virtueller Geschwindigkeitsrausch erwartet Euch zudem bei "Superbike 2000" und "Nascar 2000". Neben aktuellen Daten und höherer Framerate wird "NHL 2000" durch einen zusätzlichen "Big Hit"-Button aufgewertet, mit dem sich Gegner durch Special Moves umnieten lassen. Außerdem wird endlich auch den Zuschauern des Eishockeyklassikers Leben eingehaucht, zumindest in der vordersten Reihe sollten flache Bitmaps der Vergangenheit angehören. Auch bei "NBA Live 2000" spielen Emotionen eine größere Rolle, hübschere Animationen und ausgefeilte Sprachausgabe werden die baumlangen Ballartisten besonders real erscheinen lassen. Größere spielerische Vielfalt verspricht zudem ein Streetball- und ein Szenario-Modus. Mal sehen, ob wir bei der Produktlinie noch irgendwann aus der Jogginghose rauskommen... *sf*

Grafisch aufpoliert: NHL und Fifa 2000



Ehrgeiziges Projekt: F1 Championship 2000



Traitors Gate

Ausgewachsenen Tagträumen hängen die schwedischen Software-Entwickler von Daydream nach: Technisch hervorragende, äußerst spielbare und nicht gewalttätige Games sollen die Nordlichter an die Spitze ihrer Zunft führen. Auf der Messe ließen Sie uns einen ersten Blick auf ihre Visionen werfen: In **Traitors Gate** soll Agent Raven die britischen Kronjuwelen aus dem Tower von London stehlen – eine kniffelige Aufgabe. Die Mixtur aus Adventure und Ego-3D-Spiel basiert auf realen Daten und beinhaltet die ausgefuchsten Sicherheitssysteme des Towers. Die Story im Spiel verknüpft diesen Raub mit internationalen Verwicklungen zu einem spannenden Polit-Thriller. Das Spiel befindet sich bereits im Betastadium, so daß wir uns wohl noch in diesem Jahr die Kronjuwelen greifen dürfen...

Für Elite-Diebe: Wer an die britischen Kronjuwelen heranwill, muß in Traitors Gate seinen Bruch minutiös planen



Mit **Clusterball** hat Daydream noch ein Fantasy-Sportspiel in Arbeit, eine crude Mixtur aus Ballspiel, Flug- und Rennspiel. Etwas traditioneller geht da **SnoPro** vor, bei dem es sich um ein Snowmobil-Rennspiel handelt. Beide Titel sollen noch in diesem Jahr ihr Debut erleben. *fe*

Erscheinen geplant
2. Hälfte 1999

Flanker 2.0

Freunde der schönen Flugkünste werden in letzter Zeit ja wieder richtig verwöhnt. SSI als klassischer Sim-Spezialist will da nicht zurückstehen und zeigt Flanker 2.0, das vom Moskauer Team Eagle Dynamics als Nachfolger ihres „Sukhoi-27" entwickelt wird. Schon die auf der Messe gezeigte Alphaversion besaß eine derart realistische Grafik, die sogar für Microprose´ Falcon 4.0 einen ernstzunehmenden Gegner darstellt. Trotz aller Simulationstiefe, die erwartungsgemäß auch verwöhnte Heimflieger zufrieden stellen dürfte, bieten spezielle Einsteiger-Modi auch für weniger Trainierte genügend Spielspaß, um die detailliert texturierten Flugzeuge mit komplexem Schadensmodell und die äußerst ansehnliche Bodengestaltung auf der Grundlage von Satellitenaufnahmen des russischen Geheimdienstes (war der KGB doch zu etwas nütze...) genießen zu können. *fe*



Gib dem Yankee Saures! Ist das da unten die Adriaküste? Hoffentlich nicht...



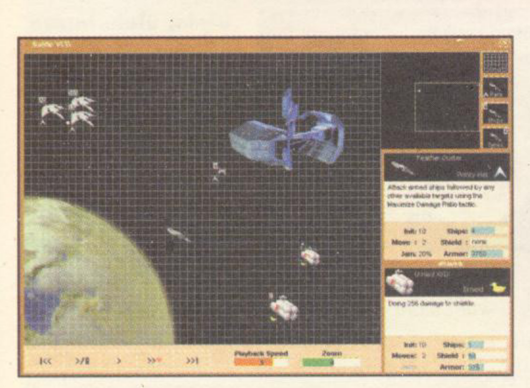
Landungen auf russischen Flugzeugträgern gehören zum Pflichtprogramm

Erscheinen geplant
Anfang 2000

Stars! Supernova

Neues gibts auch vom Nachfolger des kultigen Galaxiseroberungsspiels. Stars! Supernova glänzte auf der Messe durch auffällige Rendergrafiken, die das Strategical vom zweifelhaften Ruf des echten Excel-Charmes befreien sollen. Zudem erwartet Euch eine stark modernisierte Version mit massiver Multiplayerunterstützung (bis zu 16 Teilnehmer im LAN oder Internet), einstellbarer Rundenzugzeit mit Simultanzügen, zufallsgenerierte Welten, 30 Einzelszenarios, 3 Tutorials und einer editierbaren Kampagne für Leute, die den endlosen Freeformspielen nicht wohlgesonnen sind und eher klare Missionen bevorzugen. Wie im Vorläufer wird es von beliebig „klonbaren" Alienvölkern und detailliert konfigurierbaren Raumschlachtschiffen nur so wimmeln – ein Arbeitspensum für galaktische Generäle, das sich in Echtzeit nicht mehr bewältigen ließe. *fe*

Schicke Orbitalstation, nicht wahr?



Auch die Raumgefechte laufen in einer angenäherten 3D-Umgebung auf einer taktischen Karte ab

Erscheinen geplant
Ende '99

Neues von Software 2000

Bei den Eutinern stehen größere Neuentwicklungen derzeit in einiger Ferne. Der "Bundesliga Manager 2000" wird, wie der Name schon sagt, dieses Jahr nicht mehr erscheinen. Und auch "Pizza Syndicate 2" befindet sich erst im Planungsstadium – mehr zu diesen beiden Titeln also in einigen Monaten... jn

Red Fury



Hydropanzer auf den Meeren des Mars – nach der Ökokatastrophe

Als im 21.Jahrhundert der Mars glücklich besiedelt ist, brechen politische Meinungsverschiedenheiten zu Themen wie Unabhängigkeit von der Erde und Umwandlung des roten Planeten in einen wasserreichen, grünen aus. Durch einen Unfall werden die Polkappen spontan abgeschmolzen, Meere breiten sich aus und spielen fortan eine zentrale Rolle im Unabhängigkeitskrieg. Gepanzerte Wasserfahrzeuge aller Parteien beherrschen bald den Marsozean. Das verschafft Euch die Möglichkeit zu einem Ballerspaß der etwas anderen Art, inklusive Wassergeplansche und umherfliegender Gischt statt der ewiggleichen Explosionsfeuerbälle. Die 3D-Engine ist speziell für realistische Wassereffekte konstruiert worden, so daß Wogen und durch Torpedos verursachte Klein-Tsunamis eine zentrale Rolle spielen werden. *fe*

Erscheinen geplant
Anfang 2000

TechnoMage

Das an "Hexplore" erinnernde Action-RPG macht fleißig Fortschritte. Insbesondere einige der Zaubersprüche haben inzwischen den richtigen Bums! Aber auch die Rätsel scheinen mit einem Mix aus einfacheren und schwierigen Puzzles, die sich hauptsächlich darum drehen, wie der Spieler (räumlich gesehen) weiterkommt, durchaus launig zu sein. Hinzu kommt, daß sich die Figur des Helden mit der Zeit verändert (er sieht härter aus und produziert z.B. Bartwuchs), und daß die schicken Videos der Zwischensequenzen wirklich Lust auf mehr machen. *jn*



Noch befindet sich der Held in zivilisierten Gegenden...

Erscheinen geplant
Ende 1999

Pong

Der Spielekonzern Hasbro hat sich mittlerweile neben Microprose auch die Pionierfirma Atari einverleibt. Spiele der allerersten Stunde werden neu aufgelegt. Nicht etwa im Rahmen einer „Classic Collection", sondern in einer Mario-3D-bunten Neuversion erscheint der Urahn der Computerspieleindustrie. Das urprimitive Spiel des Bildschirmtennis könnte in dieser Ausführung zu Geschmacksdiskussionen unter Computerveteranen und Spielern führen. *fe*

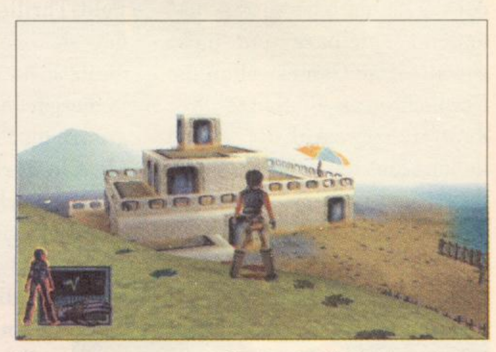


Pong im Legoland?

Erscheinen geplant
Sommer '99

Urban Chaos

Ein Spiel von Eidos in Richtung Actionadventure? Mit einer weiblichen Hauptfigur, die kräftig austeilen, munter springen und ab und an den Abzug drücken kann? Und die nicht Lara heißt? Eine kleine Sensation, bekommt doch die Dame Konkurrenz aus eigenem Hause. Vor allem Nahkampfeinsatz in Kung-Fu-Manier ist in Mucky Pups neuestem Werk die Devise, aber auch schwere Schußwaffen und die verschiedensten Fahrzeuge wollen kenntnisreich bedient werden. Polizeiarbeit und detektivischer Spürsinn geben das mehr oder weniger organisierte Verbrechen in den Städten unserer nahen Zukunft bilden hier den gelungenen Hintergrund für farbenprächtige, lichteffektvolle Action. *fe*



Hegt unsere energische Polizistin etwa Urlaubspläne?

Erscheinen geplant
Ende '99

Alone in the Dark IV

Bei Infogrames waren dieses Jahr nur wenige Neuigkeiten zu entdecken, aber dafür eine umso interessantere. Nun, die Spieler werden sich noch gedulden müssen, denn bislang war nicht mehr als ein (allerdings sehr vielversprechendes) Video zu sehen, das auch bereits Einblick in die eigentliche Spiele-Engine gewährte. Das Action-Adventure wird in gewohnter Weise ablaufen (ein aus wechselnden Kameraperspektiven gezeigter Held muß sich mit allerlei höllischem Viehzeugs prügeln) und darf dieses Jahr nicht mehr erwartet werden. *jn*

Erscheinen geplant
2000

Theme Park World



Viele, viele bunte Smarties...

"Theme Park" dürfte wohl jedermann ein Begriff sein, aber nun gibt es den Achterbahnspaß bald auch in richtigem Rundum-3D. Vier große Themengebiete (Dschungel, Fantasy, Halloween und Weltraum) sollen für Vielfalt ohne Ende sorgen, während die verbesserte KI hingegen für ein "echteres" Verhalten der Besucher verantwortlich ist. *jn*

Erscheinen geplant
Weihnachten 1999



Tachyon: The Fringe

Dicke Dinger schweben im All

Keine Frage, dies dürfte eines der kommenden Highlights im Weltraumshooter-Genre sein. Vom Spielgefühl her eher an "Wing Commander" denn an "Elite" bzw. "Frontier" angelehnt, bietet Novalogics Tachyon eine besonders gefällige grafische Erfahrung. Davon abgesehen werden im Multiplayer-Modus mehr als 100 Spieler an der Erforschung des Universums teilnehmen können, wobei schon gesagt werden muß, daß es letzten Endes weniger auf Forschung als auf gutes Zielwasser ankommt. Kein Wunder, denn schließlich übernimmt man als futuritischer Kosmo-Söldner hauptsächlich militärische Aufträge – diese sollte man sich allerdings nicht in Form einer feststehenden Kampagne, sondern mehr als dynamische Jobs vorstellen, die mit einer im Hintergrund langsam voranschreitenden Story zusammenhängen. *jn*

Da hat's ihn zerrissen...

Erscheinen geplant
September 1999

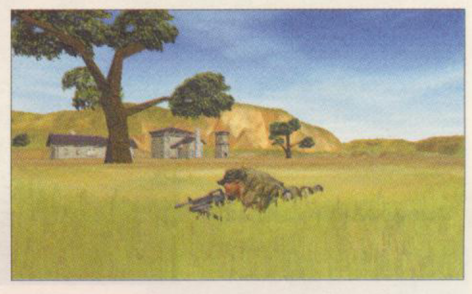
Gothic

Mit neuen Zaubersprüchen und vielen kleinen Gimmicks überraschte die Strafkolonie von Piranha Bytes: Zu köstlich, wenn dem Ork nach einem Feuerball die Unterhose brizzelt, wirklich cool, daß man sich in einen kleinen Käfer verwandeln kann, der an den heikelsten Orten ungesehen Land gewinnt. . *jn*

Erscheinen geplant
Herbst 1999

Weiteres von NovaLogic

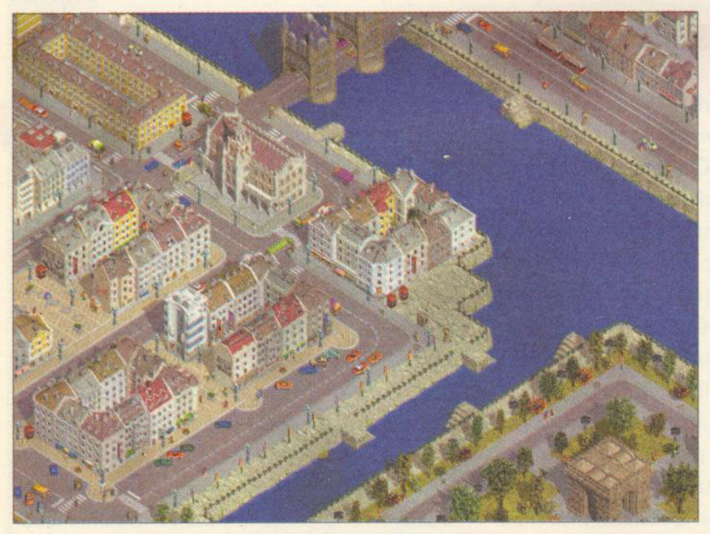
"Delta Force 2" läßt ähnlich wie Red Storms "Rainbow Six" eine Antiterror-Truppe auf die Welt los, deren Optik allerdings wesentlich überzeugender wirkt – obwohl die einzeln dargestellten Grashalme eher wie ein monströser Kunstrasen statt wie echtes Gras aussehen. "Comanche 4", von dem momentan nur ein Technologie-Demo zu sehen war, machte einen ausgesprochen schicken Eindruck, und die Freunde der bedächtigeren Action dürfen sich mit "Wolfpack 2" auf einen weiteren Beitrag zur Renaissance der U-Boot-Simulationen freuen. *jn*



Delta Force 2: Wie die Ameisen im Kunstrasen

Erscheinen geplant
Delta Force 2: September 1999
Comanche 4: November 1999
Wolf Pack 2: Spring 2000

JoWoods neue Vorhaben



Der Verkehrsgigant: Die Häuser wirken sehr detailliert und übrigens auch sehr europäisch

Einst als kleine Truppe von Alpenprogrammierern von vielen nicht ganz für voll genommen, haben sich die Österreicher überraschend schnell freigeschwommen, was vor allem am enormen internationalen Erfolg des Industriegiganten lag.
Kein Wunder, daß es in dieser Richtung weitergehen wird: "Der Verkehrsgigant" soll die Transportprobleme von ausgesprochen hübsch und detailliert wirkenden Städten lösen (nach Belieben als freier Unternehmer oder als kommunaler Verkehrsdirektor), während "Frontierland" den Bau einer Eisenbahnstrecke quer durch das Territorium der Vereinigten Staaten zum Ziel hat – angesiedelt in der heroischen Zeit des Wilden Westens. Neu dabei ist ein originelles Kampagnensystem, bei dem es meist weniger auf den tatsächlichen Streckenbau als vielmehr auf die zugehörige Infrastruktur (Sägewerke und dergleichen) ankommt. Schließlich zeichnet sich dann am Horizont bereits der "Industriegigant 2" ab, der jedoch wohl erst nächstes Jahr zu erwarten ist. *jn*

Erscheinen geplant
Der Verkehrsgigant: Herbst 1999
Frontierland: 4. Quartal 1999
Der Indutriegigant 2: 2000



Ultima Ascension

Am Ende aller Dinge

Krönung und Abschluß zugleich: Das ultimativste aller Ultimas nimmt Gestalt an

Eine gewisse Skepsis wollte nicht weichen, als sich die Pressevertreter zur Präsentation des neuesten Ultimas versammelten. Schließlich war das Game zugunsten von „Ultima Online" beinahe zwei Jahre lang zurückgestellt worden! Was würde nun auf uns zukommen? Eine doch schon etwas angejahrte Grafik, ein Spiel auf dem Stand von 1997? Aber nein, es wurde zu einem Wow-Erlebnis! Keine Frage, Ultima ist wieder da!

Der Avatar, traditioneller Mega-Held der Ultima-Reihe wird ein weiteres Mal nach Britannia gerufen, um dieses Land „niemals wieder zu verlassen und nie mehr zur Erde zurückzukehren". Diese Formulierung läßt schon ahnen, daß der neunte Teil der Serie auch der Abschluß der „Trilogie der Trilogien" ist, wie Origins lebende Legende Richard Garriott zu sagen pflegt, und nicht nur ein weiteres Kapitel einer unendlichen Geschichte, sondern eine deutliche Zäsur darstellt.

Nein, das ist kein Intro, sondern die Spielgrafik!

Dungeon-Eingang mit Wächter

In diesem Sinne wundert es dann auch nicht, wenn das Spiel von Rückbezügen auf frühere Teile der Serie nur so wimmelt. Die Virtues werden erneut eine große Rolle spielen, und alle acht alten Freunde aus früheren Ultimas (sowie eine neue Freundin) sind wieder dabei. Es wird zwar keine Party im klassischen Sinne geben, aber hin und wieder könnte es geschehen, daß einer der NPCs Euch für eine Weile begleitet.

Das schadet aber auch nicht, denn der Avatar, und damit der Spieler, steht nunmehr vor seiner wohl schwersten Aufgabe: Der Guardian, Erzfeind aller aufrechten Streiter, will Britannia endlich komplett erobern und hat zu diesem Zweck diverse Anti-Tugenden in die Welt gesetzt. Um dem Schuft entgegen-



RICHARD GARRIOTT, LORD VON BRITANNIA

„Lord British" dürfte jedem Rollenspieler ein Begriff sein – und den meisten anderen Computergamern auch. Wir fragten den Meister nach Plänen und Perspektiven:

Power Play: Wenn Ascension als neunter Teil der Serie die „Trilogie der Trilogien" abschließen soll – bedeutet das dann auch das Ende des Markennamens Ultima?

Richard Garriott: Ganz sicher nicht. Wir sind uns noch nicht schlüssig, was das Team nach dem Ende der Arbeiten an diesem Projekt machen wird. Vielleicht eine in Britannia spielende Geschichte, aber ohne die bislang tragenden Charaktere. Vielleicht auch etwas in ganz anderen Gegenden. Wir wären übrigens schon deshalb schlecht beraten, Ultima zu stoppen, weil viele Menschen nicht zuletzt wegen dieses immensen Backgrounds „Ultima Online" spielen.

PP: Ist „Ultima Online" denn überhaupt noch ein Thema? Schließlich füllt sich der Markt jetzt auch mit anderen Anbietern.

RG: Als „Everquest" erschien, hatten wir geglaubt, eine wenigstens zeitweilige Delle in der Entwicklung von UO hinnehmen zu müssen – zumal dort der eine oder andere Punkt, wie z.B. der Kampf, besser gelöst wurde. Dem war aber nicht so. Stattdessen steigern wir unsere Abonnentenzahlen nach wie vor Monat für Monat. Offenbar ist der Markt inzwischen groß genug für mehrere große Multiplayer-Welten. Und offensichtlich schätzen unsere Kunden eben doch die enorme Tiefe, die derzeit kein Konkurrent zu bieten hat.

PP: Wann wird „Ultima Ascension" denn fertig sein?

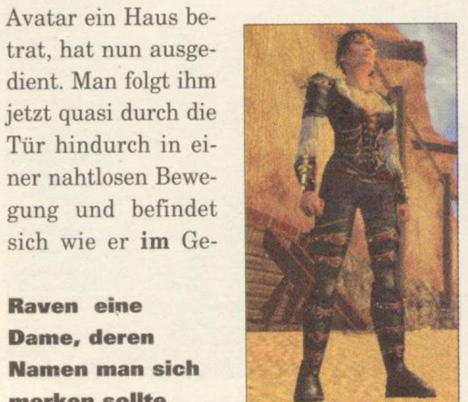
RG: When it's done – wenn es fertig ist! Das wird allerdings hoffentlich noch diesen Herbst der Fall sein. *jn*





Erwähnten wir schon mal, daß Brücken in Rollenspielen eine große Rolle spielen?

zuwirken, gilt es u.a., die zerstörten Schreine der Tugenden wiederherzustellen. Aber das allein wird nicht reichen, denn der Avatar ist nun schließlich am Ende seiner Reise angekommen und muß einen Weg finden, sich selbst und den Guardian als die beiden Gegenpole Britannias endgültig zu neutralisieren. Die für Ultima typische Auseinandersetzung mit den Fragen von Gut und Böse, von Moral und Unmoral findet also auch hier wieder statt. Mit Ascension soll nicht nur die komplexeste virtuelle Welt entstehen, die es bisher gab, sie wird offenbar auch die nachdenklichste, vielleicht die intellektuellste.
Ganz sicher aber, das steht schon jetzt fest, wird sie eine der Schönsten: Die Kamera folgt dem Helden durch eine wunderbare Landschaft und zeigt ihn je nach Wunsch stufenlos verstellbar in Third-Person-Perspektive, aus isometrischer Sicht oder aber fast von oben aus der Vogelperspektive. Die altgediente Technik der durchsichtigen Dächer, die immer dann Anwendung fand, wenn der Avatar ein Haus betrat, hat nun ausgedient. Man folgt ihm jetzt quasi durch die Tür hindurch in einer nahtlosen Bewegung und befindet sich wie er im Ge-



Raven eine Dame, deren Namen man sich merken sollte

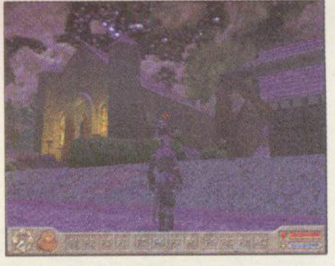


In den Ruinen von Skara Brae

bäude. Und das alles in einer wirklich hinreißenden Optik, die nur den einen Fehler hat, daß am Horizont Häuser und anderes sichtbar emporpoppen.
Und an Objekten herrscht kein Mangel: Wildnis, Städte und Dungeons sind angefüllt mit allen möglichen und unmöglichen Dingen, die praktisch alle auch benutzbar sind. Selbst wenn es um Kleinigkeiten wie etwa Regentropfen geht, ist jeder einzelne von ihnen wirklich physikalisch vorhanden: Er fällt nach unten und hinterläßt einen Spritzer am Boden – steht man zum Beispiel unter einem Torbogen, bleibt man trocken.
Natürlich dürfen sich auch die Zauberer unter uns wieder auf ein ausgefeiltes Spell-System freuen, wobei die manchmal etwas nervigen Reagenzien auf das einmalige Schreiben einer Scroll in das Zauberbuch beschränkt bleiben. Danach kann der Spruch beliebig oft aktiviert werden, solange eben der Manavorrat reicht.
Gekämpft wird in Echtzeit direkt auf dem Hauptscreen, die Steuerug des Recken geschieht durch bestimmte Tasten, die mit verschiedenen Aktionen gekoppelt sind. Am Anfang wird das nur ein einfacher Stich sein, später, wenn man mit dem Interface vertraut ist, kommen dann weitere Schläge dazu. Überhaupt will Origin viel Wert auf problemloses Drauflosspielen legen, weshalb die verschiedenen Objekte der Screenmaske (Inventory, Kompaß, Grimoire und dergleichen) erst peu a peu aufgesammelt werden müssen. Dem leidigen Problem des unübersichtlichen Kraut- und Rüben-Rucksackes wurde durch Rückbesinnung auf das gute alte, in Felder aufgeteilte Inventory begegnet.
Klarer Fall, daß all diese Pracht ihren Hardware-technischen Tribut fordert. Einen 300-MHz-Pentium setzt Ascension mindestens voraus, im übrigen empfehlen die Programmierer aber, im Zweifelsfalle lieber das RAM von 64 auf 128 MByte auszubauen, bevor man sich gleich einen komplett neuen Rechner zulegt, denn die RAM-Menge wird wahrscheinlich der Flaschenhals des Spieles überhaupt werden. Na, was soll's? Für Ultima ist uns doch ohnehin keine Investition zu schade. *jn*



Zu neuen Ufern



Der Avatar als Nachtwandler – mit komplettem Sternenhimmel



Der Rucksack ist in Ultima IX wieder übersichtlich in Felder gegliedert

Erscheinen geplant
When it's done!



Arcatera

Schon seit Jahren haben die Väter von Arcatera eher hobbymäßig an ihrer gleichnamigen Fantasy-Welt gefeilt. Dadurch erhielt dieser Titel einen ausgesprochen reichhaltigen Background, der zu einer besonders dichten und realistichen Atmosphäre führen dürfte – schließlich gilt ja auch für die Literatur, daß der Autor viel mehr über die Figuren und die Handlung wissen sollte, als er dem Leser schließlich verkündet. Mitgeteilt wird dem Spieler in diesem Fall, daß sich irgendwo in einer westlichen Provinz des Landes eine zwielichtige Geheimorganisation namens Schwarze Sonne etabliert hat. Einer der Oberbösen dieses Ordens ist nun verhaftet worden und erwartet seine Hinrichtung. Die aber findet möglicherweise nicht statt, weil ein rituelles Zepter verschwunden ist, das für Hinrichtungen dringend benötigt wird...

Innerhalb von drei Wochen Spielzeit gilt es nun in diesem Adventure/Rollenspielmix herauszufinden, was geschehen ist. Ob die Zeitbegrenzung sich als gute Idee erweist, sei mal dahingestellt, Tatsache ist jedenfalls, daß die Hersteller alles tun, um einen zweiten Versuch oder das Laden eines länger zurückliegenden Savestandes so attraktiv wie möglich zu machen: Durch extreme Handlungsfreiheit der NPCs sowie durch ihre intelligenten Reaktionen auf die Aktivitäten des Spielers wird nämlich kein Spiel dem anderen gleichen – der Alptraum eines Hintbook-Schreibers gewissermaßen. Dazu kommt noch der Umstand, daß sämtliche NPCs ihr alltägliches Leben führen: Erwischt man jemanden frühmorgens zu Hause, so wird er später am Tag auf seiner Arbeitsstelle zu finden sein und abends vielleicht in der Taverne. So oder so steht der Spieler immerhin nicht allein, denn eine Party aus bis zu drei zusätzlichen Abenteurern greift seinem in Iso-3D dargestellten digitalen Alter Ego unter die Arme. Letzteres wird übrigens vor Spielbeginn in klassischer Manier zusammengebastelt, die anderen Mitglieder der Reisegruppe stoßen hingegen im Laufe des Spiels dazu.

Denn den "Diese-Aktion-geht-nicht-weil-das-Programm-sie-nicht-vorgesehen-hat"-Effekt möchten die Programmierer weitgehend eliminieren: Praktisch jedes im Spiel vorkommende Objekt soll also auch verwendbar sein. Gekämpft wird direkt auf dem Hauptbildschirm, wobei das Problem der Steuerung einer ganzen Party in Echtzeit dadurch gelöst werden soll, daß man das das Gemetzel an jedem Punkt anhalten kann, um seinen Recken in Ruhe neue Befehle zu erteilen.

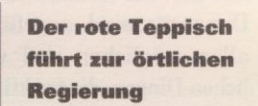
Eines muß abschließend noch lobend erwähnt werden – die wunderschön stimmungsvolle, aber gleichzeitig sehr realistische Grafik in einem etwas distanzierten Third-Person-3D. Wenn man hier durch die Straßen schleicht, vermeint man den Moder in den Häuserwänden förmlich zu riechen! *jn*

Das Magiemenü ist schon aufgerufen, gleich rummst es!



Der Marktplatz ist auch hier eine Stätte der Begegnung...

...welche freilich nicht immer freundlicher Natur sein muß!



Der rote Teppisch führt zur örtlichen Regierung

Erscheinen geplant
2000



Der Ausblick von den Burgzinnen ist wahrlich grandios!

Jetzt kommt Lula!

...und zwar gewaltig!

Release: Mai '99





Noch
gigantischer!
Noch besser!
Noch größer!
Noch länger!
Noch schöner!
...und alles
mit mir!







CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Tel. 0721 97224-0
Fax 0721 97224-24



Interactive Strip

STARRING: Lula





Auf meiner Fan-Site im Internet zeige ich Dir alles: www.cdv.de

Der Vorgänger WET/LULA - The Sexy Empire war mit über 200.000 verkauften Exemplaren ein europaweiter Erfolg. Chart-Plazierungen konnten in England (Platz 6), Belgien (Platz 5) und natürlich in Deutschland (Platz 2, danach 50 Wochen in den Charts) erzielt werden.

Force 21

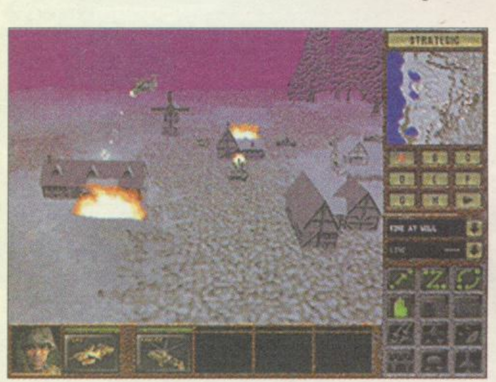
Der Weltkrieg im nächsten Jahrhundert – High-Tech-Waffen gegen die Gelbe Gefahr


In der Regel löst Ihr Eure Aufgaben durch das Zusammenwirken mehrerer Waffengattungen


Die Artillerieunterstützung wird am besten geschützt, wenn sie in schwierigem Gelände postiert ist

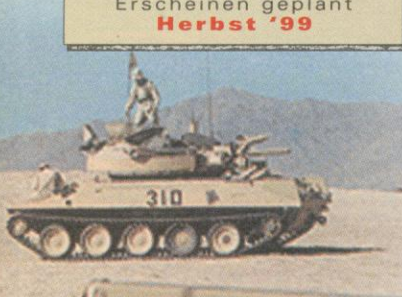


Das war doch wohl vorauszusehen: Kaum schreiben wir das Jahr 2015, macht sich die aufstrebende Supermacht China unbeliebt und dringt auf der Suche nach neuen Rohstoffquellen für die unersättliche Industrie des Riesenreiches in die Nachbarländer vor. Vor allem die wirtschaftlich und militärisch geschwächten Nachfolgestaaten der zerfallenen Sowjetunion versprechen leichte Beute zu werden. Doch da haben die Gelbgesichter die Rechnung ohne den Weltpolizisten USA gemacht, der bereitwillig dem russischen Ex-Widersacher zu Hilfe eilt. Das mittelasiatische Binnenland Kasachstan wird zum ersten Schauplatz des beginnenden dritten Weltkrieges, der Dank ausgefeilter Star-Wars-Technologie völlig ohne Nukleareinsatz und nur noch mit konventionellen Waffen geführt wird. So wär' er ja auch gar zu schnell vorbei.


Auch im sibirischen Winter wird heiß gekämpft

Ihr werdet entweder auf Seiten der russisch-amerikanischen Allianz oder des Reiches der Mitte kämpfen, einzelne Missionen bewältigen und dabei typische taktische Aufgaben lösen. Dabei steht Euch auf beiden Seiten ein Arsenal an hypermodernen, also teilweise heute noch nicht fertiggestellten Fahrzeugen, Tanks und Helikoptern zur Verfügung, die Protagonisten eines modernen Bodenkrieges. Dazu kommen die beliebten Nebenrollen der Artillerie, Minenleger und -räumer, elektronische Kriegführung wie Radar oder Radarstörer und gelegentliche Luftschläge, die der Spieler im Hauptquartier anfordern kann. Hi-Tech ist dabei Trumpf. Im Unterschied zu anderen Echtzeitstrategien werdet Ihr keinerlei Ressourcenwirtschaft oder Bautätigkeit übernehmen, sondern nur – wie in den guten alten Hexfeldspielen – das Schlachtfeld beherrschen. Die Gefechte selbst basieren auf einer aktuellen 3D-Engine, über deren Eigenschaften sich aber im momentanen Alpha-Stadium noch nicht allzuviel sagen läßt – immerhin zeigte Red Storm z.B. mit Rainbow Six bereits Qualität in dieser Richtung. Reichliche Texturen und Lichteffekte von mindestens momentanem Standard dürfen dabei aber erwartet werden. Dazu kommt, daß ein (echter) pensionierter US-General mit Golfkriegserfahrung als technischer Berater engagiert wurde, um dem Spiel zu maximaler Realitätsnähe zu verhelfen. *fe*

Force 21
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Red Storm/Take 2
Erscheinen geplant
Herbst '99




Aufklärungsfahrzeuge sorgen für den kritischen Informationsvorsprung

Playcom





Bestell
0361 - 49 29 300
Fax 0361 - 49 29 292





Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den akuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.











Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.



Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

*Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.*
-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme,
ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme,
ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Total Annihilation Kingdoms

Cavedogs Fantasystrategical nimmt langsam Formen an



Nach ihrem Sci-Fi-Strategieoverkill Total Annihilation bemühen sich die Jungs von Cavedog zusehends, auch dem Phantasiepublikum Zugang zu ihren Programmierkünsten zu verschaffen. Die Namensähnlichkeit zum Hi-Tech-Vorläufer kommt dabei nicht von ungefähr, denn trotz des mittelalterlich-magischen Hintergrundes und der stark vereinfachten Ressourcenwirtschaft werden große Teile der Spiele-Engine weiterverwendet. Die vorliegende frühe Betaversion läßt erkennen, daß dieselbe bequeme und dabei variantenreiche Handhabung eingebaut ist. Dabei werden aber zunächst an den Spieler geringere Ansprüche gestellt. Es gibt weit weniger verschiedene Einheitentypen, das zuweilen etwas komplexe Wirtschaften mit Metall und Energie ist einem allgegenwärtigen Mana gewichen, mit dessen Hilfe Gebäude vom König oder den Bau-Magiern errichtet und Einheiten darin erzeugt werden. Zusammen mit der nach wie vor ansehnlichen Grafik, die einem Age Of Empires 2 oder Seven Kingdoms 2 nicht nachsteht, dürfte das auch außerhalb der Hardcore-Spielergemeinde für breites Interesse sorgen. Typisch für Cavedog sind die zahlreichen enthaltenen Multiplayerkarten, die Ihr gegeneinander wie auch gegen Computergegner spielen könnt. Die Kampagne führt Euch dagegen durch alle vier Völker, die in etwa den vier antiken Elementen Feuer, Wasser, Luft und Erde entsprechen. Die Menschen sind dabei am wenigsten auf die Zauberei konzentriert und verlassen sich durchaus erfolgreich auf die nachdrückliche Überzeugungskraft von Schwert, Bogen und Katapult. Ghoule und Skelette, Drachen und Rieseninsekten bilden die farbenprächtigen Widersacher zu Lande, zu Wasser und, so einem Flügel gewachsen sind, auch in der Luft. Trotzdem dürfte das Schmuckstück noch einige Zeit bis zur Serienreife brauchen, die Grafik erreicht nur in höherer Auflösung die erwartete Qualität und einige Steuerungsfunktionen sind bisher noch nicht implementiert. *fe*



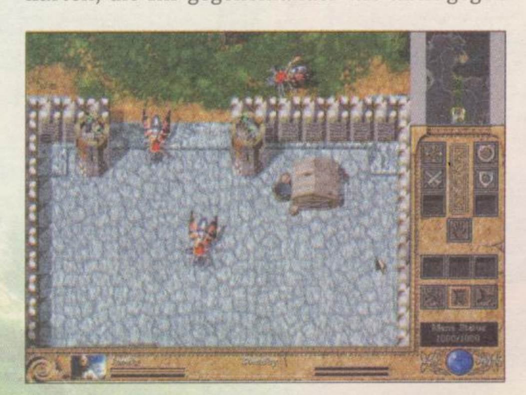
Diese gutgerüstete Armee dürfte den Horden der Finsternis das finstere Handwerk legen



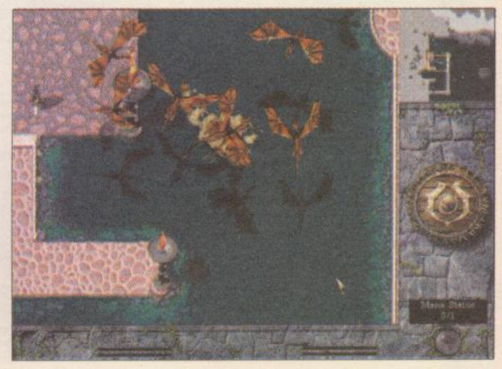
Seetransport spielt wieder eine strategische Hauptrolle



Alles dreht sich um den Besitz der manaspendenden Orte



Feuerinsekten dringen in unsere Festung ein. Spannt die Bögen!



Feuerspeiende Drachen verwüsten eine blühende Hafenstadt

Erscheinen geplant
TA Kingdoms
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Cavedog/GT
Erscheinen geplant
Ende '99

in der
Creative Dimension
erleben Sie
"packende"
Action!

live! the experience!

the Live! experience.

Wenn Sie das Maximum aus Ihren PC-Spielen herausholen möchten, brauchen Sie auch maximale Power. Kein Problem für die neuen 3D Blaster von Creative Labs: Ihre 32-MB-Grafiktechnologie mit 32 MB SDRAM, beschleunigten Frame-Raten und 32-Bit-Farbtiefe bietet noch schnellere, noch bessere Videoqualität und noch mehr Realitätstreue.

Willkommen in der Creative-Dimension: Packender Spielespaß ohne Wenn und Aber!

Ausführliche Informationen erhalten Sie auf unserer Website: www.soundblaster.com

3D Blaster Savage 4 und Riva TNT2 Ultra* bieten:

- 32 MB SDRAM für Gaming Power im Überfluß
- 128-Bit-Architektur und Twin-Texel-Pipeline für brandheiße Grafikeffekte
- AGP- oder PCI-Bus

* *Riva TNT2 Ultra nur AGP*





WWW.SOUNDBLASTER.COM

Your PC's key to another dimension!

Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring

Sound Cards | **Graphics Cards** | **Speakers** | **PC-DVD** | **Video**

Quake 3

Der Shooter-Himmel

Der Härtetest für Netzwerke – die Q3Test-Version steht zum Download bereit



Mit zwei Leveln lädt die Q3Test-Demo zum Deathmatch-Feuerwerk ein



Schau mir in die Augen, Kleiner!



Wo verstecken sich denn die Kontrahenten?

Kurz bevor vom 13. bis 16. Mai Los Angeles zum Mekka für die Computer- und Videospieleindustrie wurde, veröffentlichte id Software die langerwartete Test-Demo des neuesten Shooter-Projektes. Natürlich kann diese Schnupperversion nur einen relativ vagen Eindruck davon vermitteln, was "Quake 3: Arena" dem Action-Spezialisten letztendlich zu bieten hat. "Q3Test" umfaßt lediglich zwei Level (das Vollprodukt soll über 30 Maps verfügen) und ist rein auf den Mehrspieler-Modus ausgerichtet. Die in Mesquite, Texas, ansässige Company dachte ja kurzzeitig darüber nach, "Quake 3: Arena" als Multiplayer-Only-Spiel zu konzipieren, entschloß sich dann aber – wahrscheinlich aufgrund der erbosten Fangemeinde – doch zumindest einen rudimentären Single-Player-Modus zu integrieren. Der Computer steuert dann die Gegner, wobei, laut Aussage von id Software, das Programm automatisch die KI der Bots an das Können des Spielers anpassen wird. Um den Gehalt der Einzelspieler-Option beurteilen zu können, müssen wir also wohl oder übel bis zum endgültigen Release warten.

Der erste Level mit dem schlichten Titel "Test Map 1" ist ziemlich konventionell gehalten, offenbart aber zumindest ansatzweise die grafischen Möglichkeiten der neuen Engine. Als Schlachtfeld fungiert ein mehrstöckiges, mittelalterlich wirkendes Fantasy-Gebäude mitsamt Katakomben und einem Lavasee. Optisch erwartet den Spieler ein stimmungsvoll-düsteres Leveldesign, mit hübschen, wenn auch nicht gerade spektakulären Lichteffekten. Betätigt Ihr auf einer höher gelegenen Ebene einen Schalter, öffnet sich ein Durchgang und Ihr könnt die Kellergewölbe besichtigen. Dort findet Ihr neben einer Rüstung auch Munition, die dezent über rotem Bodennebel schwebt. An anderer Stelle befindet sich ein Teleporter, in dem sich die Plasma Gun wiederspiegelt, die am Bestimmungsort auf den glücklichen Finder wartet. Beim Lavasee können aufmerksame Zeitgenossen auch ein weiteres Feature der Technologie, nämlich die Darstellung von gerundeten Oberflächen in Form von Säulen bestaunen.



Beim Design von Testlevel Nummer 1 haben sich die Jungs von id schon Mühe gegeben

Arena auf Erden?

Als visuell bei weitem nicht so imposant – dafür aber vom Gameplay her umso abgefahrener – entpuppt sich der zweite Testlevel namens "The Longest Yard". Die Arena besteht aus mehreren Plattformen, die Ihr mittels Jump-Pads erreichen könnt. Mit einigen Mitspielern artet die Hüpferei sowohl auf dem Boden als auch in der Luft in eine martialische Schlacht aus, bei der einem Hören und Sehen vergeht. Mit Hilfe von zwei Jump-Pads gelangt Ihr im übrigen auf ein Podest, auf dem Ihr das "Quad Damage"-Power-Up einsacken könnt.

Sechs verschiedene Vernichtungswerkzeuge wurden in die Demo integriert. Das Maschinengewehr verbraucht bei relativ geringer Durchschlagskraft zwar viel Munition, richtet dafür aber sowohl auf kurze als auch auf größere Entfernung gleichbleibend viel Schaden an. Nimmt man die langen Nachladezeiten in Kauf, so ist die Shotgun auf kurze Distanz eine ideale Waffe, bringt ein Schuß doch den stärksten Gegner todsicher zu Fall. Allerdings eignet sich die Knarre nicht dafür, um Kontrahenten aus der Ferne aufs Korn zu nehmen. Der gute alte Raketenwerfer besitzt im Gegensatz zum Vorgänger wieder ein größeres Zerstörungspotential, und auch das Geschoß fliegt nicht mehr im Zeitlupentempo seinem Ziel entgegen, so daß diese Wumme wieder zur Lieblingswaffe von so manchen Deathmatch-Junkie werden könnte. Modifizierte Varianten von Plasma- und Railgun komplettieren das Arsenal. Und falls Euch einmal die Munition ausgeht, könnt Ihr immerhin noch versuchen, Euer Gegenüber mit dem Sägeblatt Eures nietenbestückten Handschuhs in die ewigen Jagdgründe zu schicken. An Player-Models steht nur ein einziger, alles andere als extravaganter Charakter zur Verfügung. Ein zusätzliches Feature der Charaktererschaffung ist das "Handicap", das standardmäßig auf den Wert 100 gesetzt wurde. Ferner kann eine beliebige Taste mit einer "Zoom"-Funktion belegt werden, was es Euch ermöglicht, mit jeder Waffe in den Sniper-Modus zu wechseln. Tippt ein Mitstreiter eine Nachricht ein, signalisiert außerdem eine Sprechblase über seinem Kopf seine momentane Kampfunfähigkeit. Faire Spieler sehen dann davon ab, den wehrlosen Zeitgenossen als Zielscheibe zu mißbrauchen.

Prinzipiell läßt sich vorhersagen, daß id Software mit dem jüngsten Opus das Shooter-Genre nicht revolutioniert. Die hochgelobten grafischen Möglichkeiten der neuen Engine lassen sich anhand der mageren zwei Level größtenteils nur erahnen. Man muß also weiterhin auf die endgültige Fassung warten – falls id mehr Level im Stil von "The Longest Yard" integriert, könnte allerdings ein glanzvoller Stern am Multiplayer-Himmel leuchten, dem sogar das fantastisch aussehende "Unreal Tournament" nicht das Wasser reichen kann. *cis*

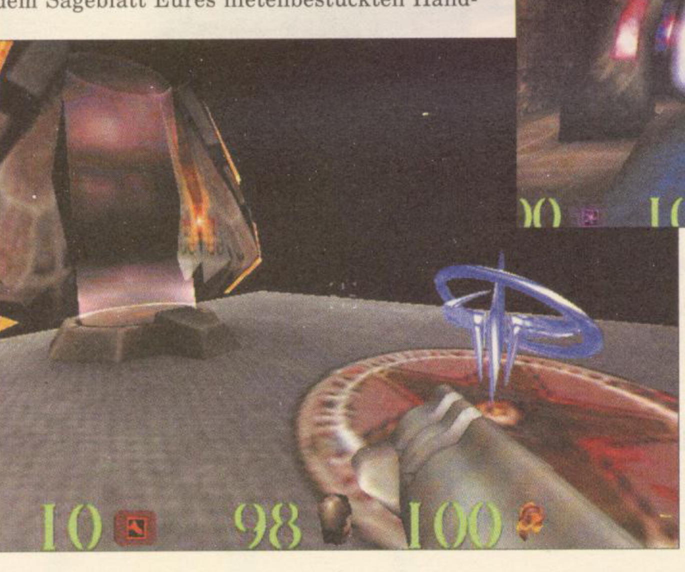


Jetzt müßte nur noch ein Opfer vorbeikommen



Na, dem Kollegen ist wohl die Munition ausgegangen

Durch die altbekannten Teleporter beamt Ihr Euch schnell in andere Bereiche



Quake 3 Arena
Genre
Action
Hersteller
id Software/Activision
Erscheinen geplant
Sommer '99

CeBIT 99 GEWINNSPIEL







Wir danken allen Sponsoren, die unser großes CeBIT-Gewinnspiel ermöglicht haben:

- **Seat**
  Pioneer
- **FSE**
  flexform

- **Acclaim Entertainment GmbH**
  AND Software GmbH
  bhv
  Buhl Data
  Creative Labs GmbH
  Diamond Multimedia
  Egmont Interactive GmbH
  Flexform Software GmbH
  FSE
  FUJI MAGNETICS
- **G-Data**
  HAVAS interactive Deutschland
  Infogrames Videogames Deutschland
  Labtec
  Pioneer
  Psygnosis
  SAD Software Animation Design
  Seat
  Take 2 Interactive GmbH
  Utech



Leitfaden, 2. Teil

Baldur's Gate

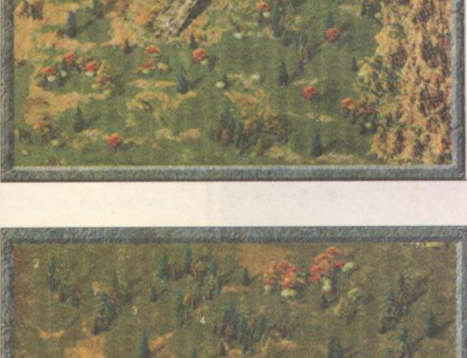
Zum Abschluß Eures abenteuerlichen Weges weist Tanja Völkl der Rollenspieler-Zunft durch die letzten Kapitel von Interplays RPG-Highlight.

4. Kapitel

Area 3000 (Östlich von Larswood)

Aufgabe: Mit Fahrington (1) reden und seine Weisheitsformel von einem Waldschrat (2) holen.
Belohnung: 300xp.
Aufgabe: Mit den Roten Magiern von Thay (3) kämpfen.
Belohnung: 2400xp, Energiering und Spruchrollen.









Area 3500 (Östlich vom Tempel)

Aufgabe: Mit Korax (1) sprechen und ihn gegen Mutamin (4) und seine Basilisken kämpfen lassen, da er nicht versteinert werden kann.
Belohnung: –
Aufgabe: Shar-Teel (2) besiegen und nicht in die Gruppe aufnehmen.
Belohnung: 300xp.
Aufgabe: Tamah (3) von der Versteinerung befreien.
Belohnung: 300xp und Ruf +1.
Aufgabe: Mit Mutamin (4) kämpfen.
Belohnung: 1200xp, Robe, Tränke und Spruchrollen.
Aufgabe: Gegen Baerin, Lindin, Peter und Kirian (5) kämpfen.
Belohnung: 3000xp, Morgenstern +1, Langschwert +1 und Abwehrarmbänder RK7.

Area 2200 (Mantelwald)

Aufgabe: Mit dem Tasloi mit Umhang (1) kämpfen.
Belohnung: Umhang.
Aufgabe: Mit Aldeth Sashenstar (2) gegen Seniyad (2) kämpfen.
Belohnung: 4000xp.
Aufgabe: Mit Coran (3) reden und ihm bei der Lindwurmjagd helfen.
Belohnung: Cornan möchte sich der Gruppe anschließen.

Area 2100 (Mantelwald)

Aufgabe: Mit Tiber (1) reden und seinen Bruder Chelak in der

SUPPORT 7/99

[Tips & Tricks]

Das Herumirren in Baldur's Gate hat ein Ende: Tanja Völkl führt Euch sicher zum Ausweg. Auch alle Warzone-2100-Generäle können dank Michael Steinkuhl ihre Stabsaufgaben erfolgreich abschließen. Alle, die mit Hilfe der Tips von Egmont Interactive in PP 6/99 ihre Probleme in Sanitarium gemeistert haben, können nun auch den Rest des bizarren Alptraums überstehen. Michael Berg schildert, welche Abenteuer Ihr auf der Suche nach dem Lamentation Sword bestehen müßt.



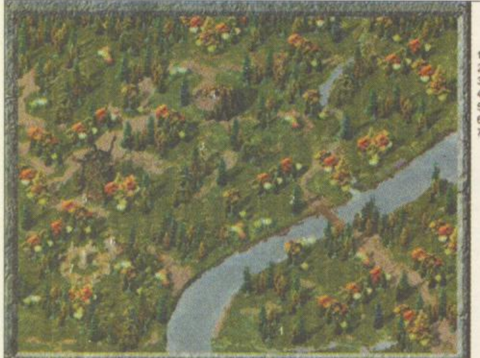
AREA 2100

1 - Tiber
2 - Centeol's Höhle



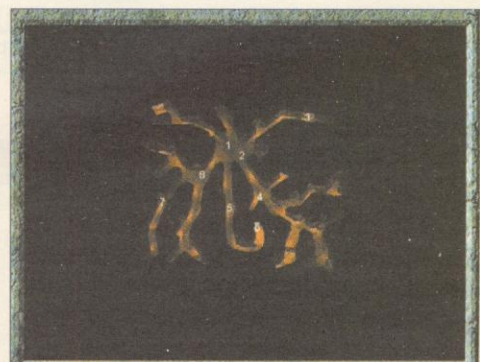
AREA 1800

1 - Lakadaar
2 - Drasus, Rezdan, Genthore und Kysus
3 - Area 1801



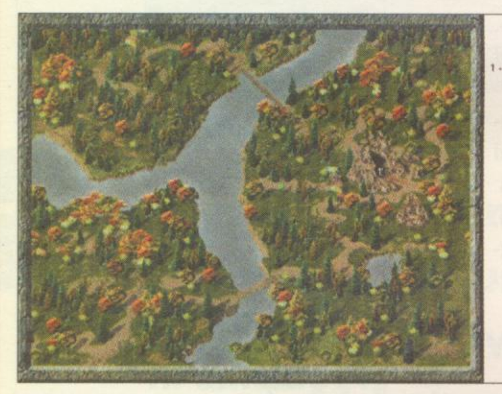
AREA 1600

1 - Eldoth
2 - Laskal
3 - Izefia
4 - Peter aus dem Norden
5 - Amarande's Haus
6 - Takiyah
7 - Faldorn



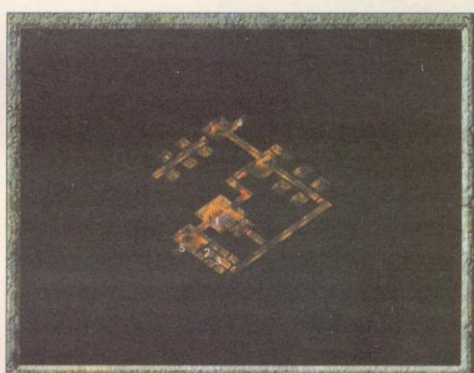
AREA 1801

1 - Faber
2 - Andersson
3 - Bergarbeiter
4 - Canticle
5 - Phaersis
6 - Tipian
7 - Wächter
8 - Area 1802



AREA 1700

1 - Lindwurmhöhle



AREA 1802

1 - Hareishan
2 - Rill
3 - Yeslick
4 - Area 1801
5 - Area 1803

Höhle von Centeol (2) suchen.
Belohnung: 800xp.
Aufgabe: Gegen Centeol (2) kämpfen.
Belohnung: 1000xp, Chelak's Körper und das Schwert Spinnenfluch.

Spezial: Es wimmelt hier von Netzfallen.

Area 1600 (Mantelwald)

Aufgabe: Mit Eldoth (1) reden.
Belohnung: Eldoth möchte sich der Gruppe anschließen (aber Achtung: böse Gesinnung droht!).
Aufgabe: Mit Laskal (2) reden.
Belohnung: Trank.
Aufgabe: Mit Peter aus dem Norden (4) kämpfen.
Belohnung: 240xp.
Aufgabe: Mit Faldorn (7) reden.
Belohnung: Faldorn möchte sich der Gruppe anschließen.
Gespräche: Izefia (3), Amarande (5) und Takiyah (6)

Area 1700 (Mantelwald)

Aufgabe: In der Lindwurmhöhle gegen die Lindwürmer kämpfen und ihre Köpfe zum Tempel (Area 3400) bringen.
Belohnung: 1000 Gold.

Area 1800 (Mantelwald Mine)

Aufgabe: Mit Lakadaar (1) kämpfen.
Belohnung: 5 mal 120xp.
Aufgabe: Mit Drasus, Rezadan, Genthore und Kysus (2) kämpfen.
Belohnung: 4600xp, Morgenstern +1, Plattenpanzer +1 und Siebenmeilenstiefel.

Area 1801 (Mantelwald Mine Level 1)

Aufgabe: Mit dem Bergarbeiter (3) reden und ihm den Schlüssel von Davaeorn Area 1804 (1) geben.
Belohnung: In Area 1800: 2000xp und Ruf +2.

Gespräche: Faber (1), Andersson (2), Canticle (4), Phaersis (5), Tipian (6) und Wächter (7)

Area 1802 (Mantelwald Mine Level 2)

Aufgabe: Mit Hareishan (1) kämpfen.
Belohnung: 1200xp.
Aufgabe: Mit Rill (2) reden und ihm 100 Gold geben.
Belohnung: Der Bergarbeiter in Area 1801 (3) hilft, die Mine zu fluten.

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure PP-Tips-Seiten:
Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer. Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

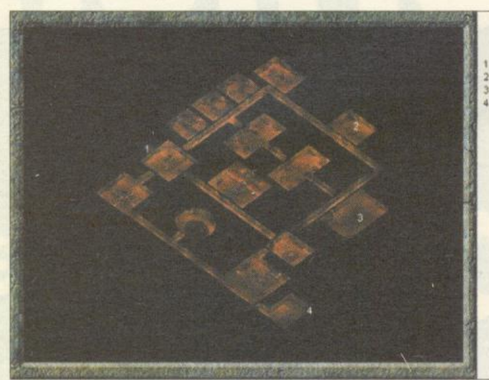
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!
Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch nun sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **8 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11(3,63 DM/Min.)

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer:

(0190) 873 268 13 (3,63 DM/Min.)



AREA 1803

1 - Area 1802
2 - Natasha
3 - Oger Magus
4 - Area 1804



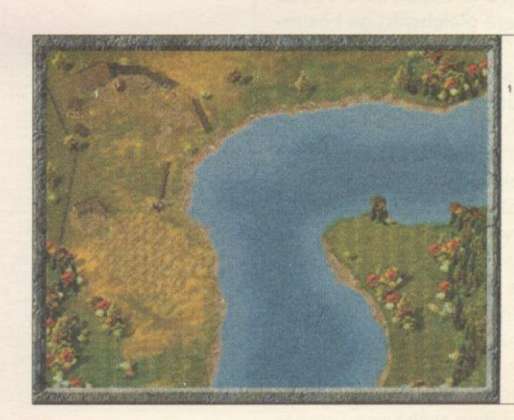
AREA 0900

1 - Tenya
2 - Söldner der Flammenden Faust
3 - Scar
4 - Quayle



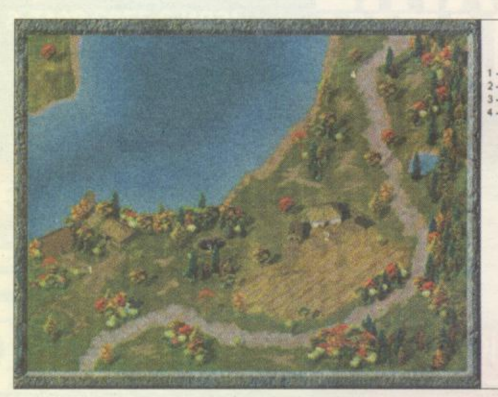
AREA 1804

1 - Davaeorn
2 - Stephan
3 - Area 1803
4 - Area 1801



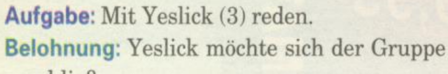
AREA 0400

1 - Wenric



AREA 1400

1 - Sonner, Jebadoh und Telmen
2 - Bauer Brun
3 - Ankheghöhle
4 - Gerde



Aufgabe: Mit Yeslick (3) reden.
Belohnung: Yeslick möchte sich der Gruppe anschließen.

Spezial: 3 Geheimtüren

Area 1803 (Mantelwald Mine Level 3)

Aufgabe: Mit Natasha (2) kämpfen.
Belohnung: 1200xp, Robe und Spruchrollen.
Aufgabe: Mit dem Oger Magus (3) kämpfen.
Belohnung: 650xp.

Area 1804 (Mantelwald Mine Level 4)

Aufgabe: Mit Davaeoron (1) kämpfen.
Belohnung: 6000xp, Briefe, Spruchrollen, Abwehrarmbänder RK6 und ein Schlüssel.

Gespräche: Stephan (2)

5. Kapitel

Area 1400 (Fischerdorf)

Aufgabe: Mit Sonner, Jebadoh und Telmen (1) reden und ihnen gegen Tenya Area 0900 (1) helfen.
Belohnung: 1000xp und ein Flegel +1.
Aufgabe: Mit dem Bauer Brun (2) reden und ihm seinen toten Sohn aus der Ankheg Höhle (3) bringen.
Belohnung: 500xp.
Aufgabe: Mit Gerde (4) reden.
Belohnung: 75 Gold.

Area 0900 (Brücke)

Aufgabe: Mit Tenya (1) kämpfen.
Belohnung: 650xp und Abwehrarmbänder RK7.
Aufgabe: Mit Scar (3) reden und seinen Auftrag annehen.
Aufgabe: Mit Quayle (4) reden.
Belohnung: Quayle möchte sich der Gruppe anschließen.
Gespräche: Söldner (2)

Area 0400 (Nördlich der Brücke)

Aufgabe: Mit Wenric (1) reden und alle Zombies töten.
Belohnung: 800xp und 150 Gold.

Area 0800 (Östlich von Baldur's Tor)

Aufgabe: Mit Narlen Darkwalk (3) sprechen und den ersten Auftrag annehmen. Nachts mit dem Dieb in Area 0300 zum Feiernden Stör (6) gehen und mit Narlen Darkwalk plauschen. Dann versteckt Ihr Euch im Schatten und warnt – wenn die Wache kommt – die Diebe. Im Anschluß daran flüchtet Ihr dann zur Diebesgilde.
Belohnung: 100 Gold.
Aufgabe: Mit Narlen Darkwalk (3) reden und den zweiten Auftrag annehmen. In Area 1300 zur Funkelnden Klinge (2) gehen und Narlen zu einem Haus folgen. Im ersten Stock des Hauses eine Katze nachmachen. Wenn der Besitzer aufzuwachen droht, entschärft Ihr die Falle an der Schublade, redet dem schlafenden Mann ein, daß Ihr ein streunender Kater seid und nehmt den Edelstein in die Diebesgilde mit.
Belohnung: 3 Perlen.
Aufgabe: Mit Alatos (3) reden und den Auftrag annehmen. Brecht nun in Area 0700 ins Haus der Oberons (11) ein und geht unsichtbar in den oberen Stock. Im Nebenzimmer öffnet Ihr den Schreibtisch und nehmt die Statue, den Edelstein und das Buch mit. Mit Hilfe eines weiteren Unsichtbarkeitstranks



verlaßt Ihr jetzt das Haus und marschiert zur Diebesgilde. Hier will Euch der Magier Resar angreifen. Doch habt Ihr Narlens Aufträge absolviert, so tötet er Resar mit einem Schlag/Schuß und legt sich sogar noch mit Alatos an.
Belohnung: 4000xp.
Aufgabe: Mit Brevlik (5) reden und nachts in Area 0600 in das Haus der Wunder einbrechen. Stehlt das Teleskop und bringt es zu Brevlik.
Belohnung: 5500xp, 500 Gold und einen Stab.

Gespräche: Elminster (1), Husam (3), Resar (3) und Black Lily (3)

Area 0300 (Im Nordosten von Baldur's Tor)

Aufgabe: Mit Jacil (2) kämpfen.
Belohnung: 600xp.
Aufgabe: Mit Larze (4) kämpfen.
Belohnung: 2000xp und Handschuhe der Waffenfertigkeit.

Gespräche: Marek und Loathander (1), Vivienne (4) und Brielbara (5)

Area 1300 (Südöstlich von Baldur's Tor)

Aufgabe: Mit Nadrin (3) reden und den Basilisk in Area 1200 (6) töten.
Belohnung: 1300xp und 1800 Gold.
Aufgabe: Euric (4) das Amulett von Nadine in Area 0700 (10) bringen.
Belohnung: 1100xp.
Gespräche: Sanadal Gwist (4)

Area 1200 (Im Süden von Baldur's Tor)

Aufgabe: Mit Ghorak (1) reden und den Schädel von Keraph aus der Wirtschaft „Zu den drei alten Fässern" in Area 0200 (13) holen. Der Schädel befindet sich hinter einem Bild im 1. Stock. Den Schädel zu Agnasia ins Haus der Dame (Area 0600 (2)) bringen.
Belohnung: 1000xp und Ruf +1.
Aufgabe: Mit Noralee (4) reden und ihr ihre Handschuhe (11) bringen.
Belohnung: 1000xp und Ruf +1.
Aufgabe: Mit den vier Oger Magus (9) kämpfen.
Belohnung: 2700xp.

Gespräche: Kesheel (5) und Eutillus Fulsom (13)

Area 0700 (In der Mitte von Baldur's Tor)

Aufgabe: Mit Lothander (6) reden und dann mit dem Seher (7) sprechen. Ihr habt ca. 10 Tage Zeit diese Aufgabe zu lösen, danach wirkt das Gift von Marek (Area 0300 (1)). Also geht Ihr zum Haus der Wasserkönigin (Area 1200 (10)) und bittet Jalantha Mistmyr um Hilfe. Sie verlangt das Buch der Weisheit als Gegenleistung, das Ihr bei Chantalas Ulbright in Area 0600 (2) für 500 Gold ergattern könnt. Mit der Spruchrolle marschiert Ihr anschließend zur Funkelnden Klinge in Area 1300 (2) und sprecht mit Lothander. Er sagt, daß sich Marek in der Kneipe zur errötenden Nixe in Area 0300 (4) befindet und den Rest des Gegengiftes bei sich hat. Nachdem Ihr mit Marek geredet habt, greift er die Gruppe an.
Belohnung: Lothander: 1500xp; Marek: 10000xp und den Adlerbogen.



AREA 0800

1 - Elminster
2 - Billgladen des glücklichen Aello
3 - Diebesgilde
4 - Magisches Kleinzeug
5 - Elfgesang
6 - Gemischtwarenladen
7 - Silence
8 - Kanäle Area 0226 1
9 - Kanäle Area 0226 2
10 - Kanäle Area 0226 3
11 - Kanäle Area 0226 4
12 - Kanäle Area 0226 9



AREA 0300

1 - Marek und Lothander
2 - Jacil
3 - Schrein von Ilmater
4 - Zur Errötenden Nixe
5 - Brielbara
6 - Zum Feiernden Stör
7 - Kanäle Area 0226 7
8 - Kanäle Area 0226 8



AREA 1200

1 - Leuchtende Laterne
2 - Ghorak
3 - Larriaz
4 - Noralee
5 - Kesheel
6 - Nivek und Basilisk
7 - Jopalins Taverne
8 - Hafenmeister
9 - Vier Oger Magus
10 - Haus der Wasserkönigin
11 - Handschuhe von Noralee
12 - Eisenthron
13 - Eutillus Fulsom
14 - Kanäle Area 0225 1
15 - Kanäle Area 0225 2
16 - Kanäle Area 0225 3
17 - Kanäle Area 0225 4



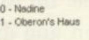
AREA 1300

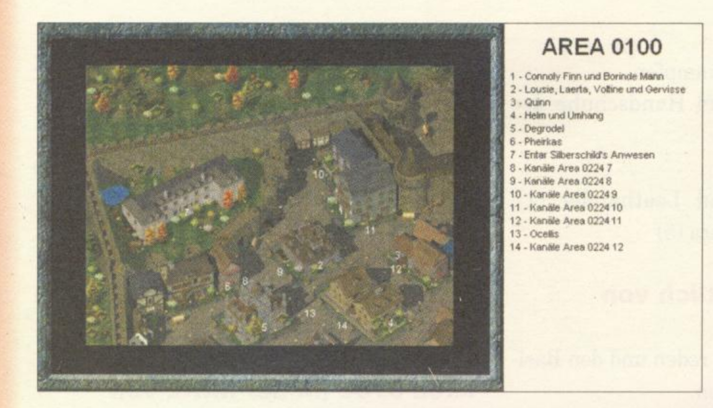
1 - Gemischtwarenladen
2 - Zur Funkelnden Klinge
3 - Nadrin
4 - Euric und Sanadal Gwist
5 - Kanäle Area 0226 5
6 - Kanäle Area 0226 6
7 - Kanäle Area 0226 10



AREA 0700

1 - Kanäle Area 0225 6
2 - Hannah
3 - Kanäle Area 0225 7
4 - Kanäle Area 0225 8
5 - Felonius Gists Herrenhaus
6 - Lothender
7 - Seher
8 - Kanäle Area 0225 9
9 - Kanäle Area 0225 10
10 - Nadine
11 - Oberon's Haus









Aufgabe: In Felonius Gists Herrenhaus erlöst Ihr die Statuen mit Hilfe von „Stein zu Fleisch"-Sprüchen. Felonius sagt, daß wir im Unterkeller (Area 0112) mit Quenash (1) reden sollten. Sie soll uns zum Dank den Umhang geben.
Belohnung: 500xp, Balduran's Umhang und Hinweise zu Balduran's Helm.
Aufgabe: Nadine (10) gibt uns ein Amulett für ihren Sohn Euric (Area 1300 (4)) mit.
Belohnung: siehe Area 1300.
Aufgabe: In das Haus der Oberons (11) einbrechen und unsichtbar in den oberen Stock gehen. Im Nebenzimmer den Schreibtisch öffnen und die Statue, den Edelstein und das Buch mitnehmen. Mit Hilfe eines weiteren Unsichtbarkeitstranks wieder das Haus verlassen und zur Diebesgilde in Area 0800 (3) gehen. Hier will der Magier Resar Euch angreifen. Habt Ihr Narlens Aufträge absolviert, dann tötet er Resar mit einen Schlag/Schuß und legt sich sogar mit Alatos an.
Belohnung: siehe Area 0800.

Gespräche: Hannah (2)

Area 0100 (Im Nordwesten von Baldur's Tor)

Aufgabe: Mit Louise und Laerta (2) reden und gegen Gervisse (2) kämpfen.
Belohnung: Gervisse: 900xp; Voltine:Zauberstab; Laerta: 1000xp und Spruchrolle.
Aufgabe: Mit Quinn (3) sprechen und ihm Nesters Dolch in Area 0900 (5) bringen.
Belohnung: 950xp.
Aufgabe: Von Degrodel (5) bekommt Ihr den Auftrag, in Felonius Gists Herrenhaus (Area 0700 (5)) die Statuen mit Hilfe von „Stein zu Fleisch"-Sprüchen zu erlösen und Baldurans Helm zu ihm zu bringen. Vail weiß, wo sich der Helm und der Umhang von Balduran befindet. Helm und Umhang findet Ihr in der Wirtschaft hinter einem Bild im ersten Stock.
Belohnung: 5000 Gold und falls Ihr ihn schnell töten könnt (Vorsicht: hinterhältiger Angriff), bekommt Ihr den Helm zurück.
Aufgabe: Mit Gretek, Caturak, Pargus, Nader, Arlin und Wilt (4) kämpfen.
Belohnung: 5250xp, Langschwert +1, Abwehrarmbänder RK7 und Streitaxt +2.
Aufgabe: Pheikas (6) möchte den Umhang von Algernon Area 2300 (6)
Belohnung: 300xp und 200 Gold (dabei ist der Umhang eigentlich viel zu kostbar, um ihn für 300xp und 200 Gold zu verschenken).

Gespräche: Ocellis (13)

Area 0600 (Im Westen von Baldur's Tor)

Aufgabe: Mit Ragefast (1) reden (2/2/1/2) und die Nymphe freilassen.
Belohnung: 2000xp und eine Locke, die Ihr im Magischen Kleinzeug (Area 0800 (4)) gegen einen Umhang (Charisma +2) umtauschen könnt.
Aufgabe: Mit Varci Roaringhorn (4) reden und ihm zu Tremain Belde'ars Haus folgen. Bietet an, den toten Sohn von Jalantha Mistmyr in Area 1200 (10) zu holen.
Belohnung: 5000xp und 2000 Gold.
Aufgabe: Mehrere Male mit Alora (3) reden. Nur bei Nacht.
Belohnung: Alora möchte sich der Gruppe anschließen.

Gespräche: Forthel August (3), Brathlen (3) und Priester von Gond (3)

Area 1100 (Im Südwesten von Baldur's Tor)

Aufgabe: Im Keller der Sieben Sonnen (1) Jhasso befreien und zu Scar in die Flammende Faust (6) gehen.
Belohnung: 5000xp und 2000 Gold. Nach dem zweiten Gespräch nochmals 2000 Gold.
Aufgabe: Mit Aldeth Sashenstar (2) reden und ihm in der Händlerliga (3) helfen.
Belohnung: 5000xp, 100 Gold und ein Schwert +1 und +3 gegen Gestaltenwandler.
Aufgabe: Mit Sunin, Maka und Joular (4) kämpfen.
Belohnung: 4500xp und Langschwert +1.
Aufgabe: Mit Scar (6) reden und in den Kanälen in Area 0226 (11) gegen den Oger Magus und seine Aaskriecher kämpfen.
Gespräche: 3000xp und 3000 Gold.
Aufgabe: Mit Scar (6) reden und den Auftrag von Eltan annehmen.

Gespräche: 300 Gold.

Aufgabe: Mit Wiven, Dirk, Sath und Meakin (7) kämpfen.
Belohnung: 1800xp.

Gespräche: Laola Axehand (15)

Area 0200 (Im Norden von Baldur's Tor)

Aufgabe: Rinnie (1) das Buch aus dem Turm von Ramazith bringen.
Belohnung: 900xp.
Aufgabe: Petrine den Ring aus dem Haus von Bheron (3) bringen.
Belohnung: 500xp.
Aufgabe: Mit Drelik und Jardak (8) kämpfen.



Belohnung: 4800xp.
Aufgabe: Mit Ramazith (11) reden und den Auftrag annehmen. Ihn in seinem Haus besuchen und gegen ihn kämpfen.
Gespräche: 4000xp, Schutzring +2, Amulett und den Leitfaden des Denkens.

Gespräche: Rodnim (4) und Tick (6)

Area 1200 (Im Süden von Baldur's Tor)

Aufgabe: Den Eisenthron (12) erforschen. Mit allen Leuten reden und im 5. Stock mit Zhaalimar, Gardush, Naaman, Diyab, Aasim, Alai und Thaldorn kämpfen.
Belohnung: 12000xp, Streitkolben +1, Kriegshammer +1, Ring der Handlungsfreiheit, Hellebarde +2 und Spruchrollen
.
Gespräche: Viele Personen im Eisenthron

Area 1100 (Südenwesten von Baldur's Tor)

Aufgabe: In der Flammenden Faust redet Ihr mit Eltan (6) und werdet nach Kerzenburg teleportiert.
Belohnung: 2000 Gold und ein Buch.

6. Kapitel

Area 2600 (Kerzenburg)

Aufgabe: In den Priesterquartieren (4), der Schlafbaracke (10) und bei den Priestern der Oghma (11) trifft man alte Bekannte.
Belohnung: Informationen.
Aufgabe: In der Bibliothek (14) mit Koveras reden und das Geschenk annehmen.
Belohnung: Ring.
Aufgabe: In der Bibliothek (14) mit Rieltar, Tuth, Brunos und Kestor kämpfen. Danach werdet Ihr des Mordes beschuldigt und von Tethtoril an einen Ort teleportiert. Von dort aus gelangt Ihr in die Katakomben (Area 2615).
Belohnung: 7575xp, Langschwert +1, Kettenhemd +1 und Morgenstern +1.

Gespräche: Mit vielen Mönchen und alten Bekannten.

Area 2615 (Katakomben)

Aufgabe: Falle entschärfen, Sarg (2) öffnen.
Belohnung: Feuerschutzring und Leitfaden der Einsicht.
Aufgabe: Falle entschärfen und Sarg (3) öffnen.
Belohnung: Tränke.
Aufgabe: Falle entschärfen und Grabmal (4) öffnen.
Belohnung: Schutzumhang +2 und das Handbuch der körperlichen Ertüchtigung.
Aufgabe: Leichenhaufen (5) untersuchen.
Belohnung: Kettenhemd +1, Tränke und ein Ring.

Gespräche: Gestaltenwandler.

Area 2619 (Katakomben)

Aufgabe: Mit Arkanis und Deder (1) reden.
Belohnung: Helfen der Gruppe im Kampf.
Aufgabe: Gegen Elmister, Gorion und Tethtoril (alles Gestaltenwandler) kämpfen.
Belohnung: –

Gespräche: Gestaltenwandler.

Area 5506 (Höhle unter Kerzenburg)

Aufgabe: Gegen Prat, Bor, Sakul und Tam (1) kämpfen.
Belohnung: 4950xp, Wurfbeil +2, Spruchrollen und ein Brief.
Gespräche: Diarmid (4)



AREA 1100

1 - Sieben Sonnen
2 - Aldeth Sashenstar
3 - Händlerliga
4 - Sunin, Maka und Joular
5 - Gemischtwarenladen
6 - Flammende Faust
7 - Wiven, Dirk, Sath und Mealin
8 - Zum alten Knacker
9 - Kanäle Area 0224 1
10 - Kanäle Area 0224 2
11 - Kanäle Area 0224 3
12 - Kanäle Area 0224 4
13 - Kanäle Area 0224 5
14 - Kanäle Area 0224 6
15 - Laola Axehand



AREA 0200

1 - Rinnie
2 - Petrine
3 - Bheron
4 - Rodnim
5 - Kanäle Area 0225 11
6 - Tick
7 - Tempel von Helm
8 - Drelik und Jardak
9 - Kanäle Area 0225 12
10 - Kanäle Area 0225 13
11 - Ramazith
12 - Tartusse
13 - Zu den Drei Alten Fässern
14 - Kanäle Area 0225 14
15 - Kanäle Area 0225 15
16 - Herzogspalast



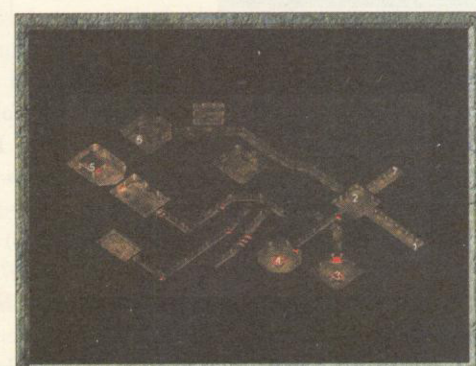
AREA 2600

1 - Wirtshaus in Kerzenburg
2 - Tethoril
3 - Philydia
4 - Priester Quartiere
5 - Dreppin
6 - Jolandar
7 - Reevor
8 - Hull
9 - Kaserne
10 - Schlafbaracke
11 - Priester der Oghma
12 - Imoen
13 - Gorion
14 - Bücherei
15 - Höhlenausgang Area 5506
16 - Hüter der Pforte



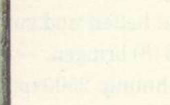
AREA 1200

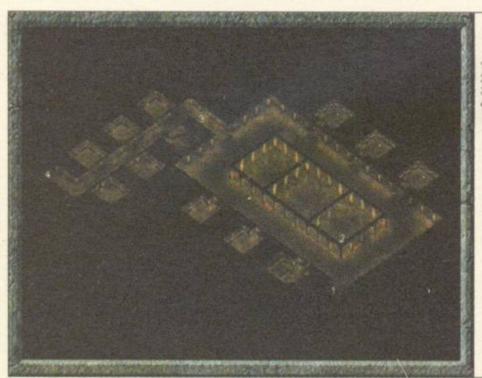
1 - Leuchtende Laterne
2 - Ghorak
3 - Larriaz
4 - Noralee
5 - Kesheel
6 - Nivek und Basilisk
7 - Jopalins Taverne
8 - Hafenmeister
9 - Vier Oger Magus
10 - Haus der Wasserkönigin
11 - Handschuhe von Noralee
12 - Eisenthron
13 - Eutilius Fulsom
14 - Kanäle Area 0225 1
15 - Kanäle Area 0225 2
16 - Kanäle Area 0225 3
17 - Kanäle Area 0225 4



AREA 2619

1 - Teleportraum in der Bibliothek
2 - Philydia
3 - Feuerschutzring und Leitfaden der Einsicht
4 - Tränke
5 - Schutzumhang +2 und Handbuch der körperlichen Ertüchtigung
6 - Kettenhemd +1 und Tränke
7 - Area 2619





AREA 2619

1 - Area 2615
2 - Arkanis und Deder
3 - Elminster, Tethtoril und Gorion
4 - Area 5506



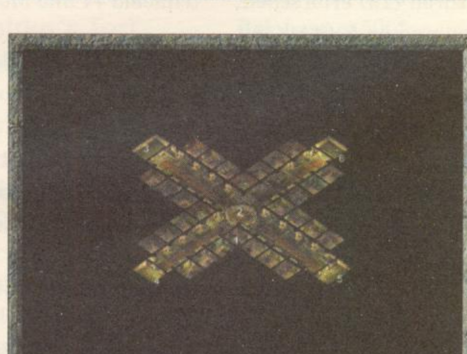
AREA 1200

1 - Leuchtende Laterne
2 - Ghorak
3 - Larriaz
4 - Noralee
5 - Kesheel
6 - Nivek und Basilisk
7 - Jopalins Taverne
8 - Hafenmeister
9 - Vier Oger Magus
10 - Haus der Wasserkönigin
11 - Handschuhe von Noralee
12 - Eisenthron
13 - Eutilius Fulsom
14 - Kanäle Area 0225 1
15 - Kanäle Area 0225 2
16 - Kanäle Area 0225 3
17 - Kanäle Area 0225 4



AREA 5506

1 - Area 2619
2 - Prat, Bor, Sakul und Tam
3 - Basilisken
4 - Diarmid
5 - Area 2600



AREA 0112

1 - Quenash
2 - Slythe und Krystin
3 - Kanäle Area 0225
4 - Kanäle Area 0226
5 - Area 0300 zur Errötenden Nixe
6 - Kanäle Area 0224





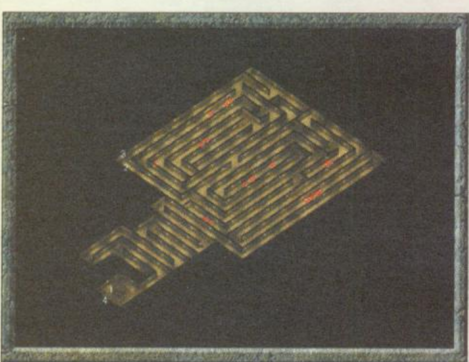
AREA 1100

1 - Sieben Sonnen
2 - Aldeth Sashenstar
3 - Händlerliga
4 - Sunin, Maka und Joular
5 - Gemischtwarenladen
6 - Flammende Faust
7 - Wilven, Dirk, Sath und Meakin
8 - Zum alten Knacker
9 - Kanäle Area 0224 1
10 - Kanäle Area 0224 2
11 - Kanäle Area 0224 3
12 - Kanäle Area 0224 4
13 - Kanäle Area 0224 5
14 - Kanäle Area 0224 6
15 - Laola Axehand



AREA 0200

1 - Rinnie
2 - Petrine
3 - Bheron
4 - Rodnim
5 - Kanäle Area 0225 11
6 - Tick
7 - Tempel von Helm
8 - Drelik und Jardak
9 - Kanäle Area 0225 12
10 - Kanäle Area 0225 13
11 - Ramazith
12 - Tartusse
13 - Zu den Drei Alten Fässern
14 - Kanäle Area 0225 14
15 - Kanäle Area 0225 15
16 - Herzogspalast



AREA 0146

1 - Voletta Stiletto
2 - Winski Perorate
3 - Unterstadt Area 0123
4 - Diebesgilde Area 0800



AREA 0123

1 - Area 0146
2 - Sarevok, Semaj und Tazok
3 - Haeso, Rahvin, Gort, Shaldrissa, Carston und Wudei

7. Kapitel

Area 1100 (Im Südwesten von Baldur's Tor)

Aufgabe: In der Flammenden Faust (6) Eltan helfen und zum Hafenmeister in Area 1200 (8) bringen.

Belohnung: 2500xp.

Spezial: Solltet Ihr von den Wachen der Flammenden Faust gefaßt werden. Bei einer darauffolgenden Konversation im Kerker wird Euch – bei richtiger Antwort natürlich – ein geheimer Ausgang gezeigt.

Gespräche: Kent (6)

Area 1200 (Im Süden von Baldur's Tor)

Aufgabe: Im Eisenthron (12) gegen Cythandria, Uff und Arghh kämpfen.

Belohnung: 4500xp, Sarevoks Tagebuch, zwei Briefe.

Gespräche: Dhanial (12), Pang Wallen (12), Gregor (12) und Kalessia (12)

Area 0112 (Unterkeller)

Aufgabe: Gegen Slythe und Krystin (2) kämpfen.



Belohnung: 8000xp, Kurzschwert der Heimtücke, Dolch +2 Langzahn und Einladung.

Area 0200 (Im Norden von Baldur's Tor)

Aufgabe: Im Palast (16) Bill und Liia Jannath vor den Gestaltenwandlern schützen, einenm von ihnen unbedingt das Tagebuch zeigen und Sarevok vertreiben.

Belohnung: Ihr werdet in die Diebesgilde teleportiert, wo Ihr erfahrt, daß Sarevok in den Keller gerannt ist.

Area 0146 (Keller der Diebesgilde)

Spezial: Grüne Punkte an der Wand kennzeichnen Fallen.

Gespräche: Voletta Stiletto (1) und Winski Perorate (2).

Area 0123 (Unterstadt)

Aufgabe: Gegen Haeso, Rahvin, Gorf, Shaldrissa, Carston und Wudei (3) kämpfen.

Belohnung: 7800xp, zwei Schutzringe +1, Langschwert +1 und ein beschlagener Lederwams +1.

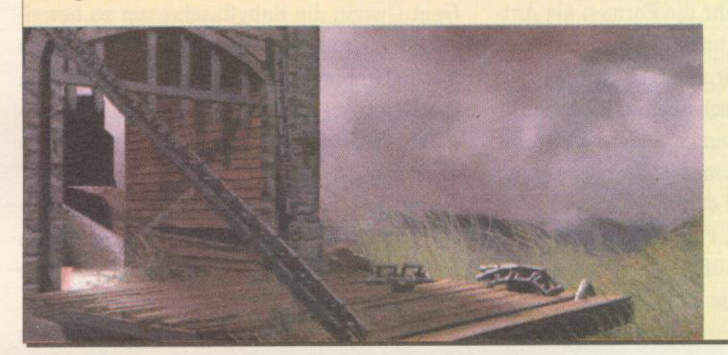
Aufgabe: Gegen Sarevok, Semaj und Tazok (2) kämpfen.

Belohnung: 22000xp.

Und jetzt könnt Ihr den Abspann genießen...

Baldur´s Gate: Tales of the Sword Coast

Wie wir zuverlässig wissen, gibt es unter Euch nicht wenige, die sich wohlweislich das amerikanische Original von „Baldur's Gate“ zugelegt haben - und die jetzt natürlich auch die US-Fassung der Mission-CD „Tales of the Sword Coast“ benötigen. Leider ergibt sich nach der Installation dieser Version ein Problem, und zwar in Form der unfreundlichen Fehlermeldung, das Spiel laufe nur auf „English language operating systems“. Zum Glück ist der Ärger aber mit wenigen Mausklicks behebbar: Man ruft die Systemsteuerung auf und klickt dort die Ländereinstellungen an. Jetzt wählt man die Option „Englisch (USA)“ (alle anderen Englisch-Versionen funktionieren ebenfalls nicht), bootet den Rechner neu, und schon läuft „Baldur's Gate“ wieder - diesmal in der erweiterten Tales-Fassung. Wir haben bisher nach solchen Umschalt-Aktionen keine schlechten Erfahrungen mit der restlichen Software des Rechners gemacht, sollte aber daraufhin doch mal irgend etwas nicht mehr recht wollen, kann man die englische Ländereinstellung ja ebenso einfach wieder rückgängig machen. Im übrigen empfiehlt es sich, wenn Ihr Eure Baldur-Saveständе vorher in ein anderes Verzeichnis dupliziert, denn sie werden durch die Installation unwiederbringlich verändert.



Komplettlösung – 2. Teil

Sanitarium

Nachdem wir Euch in PP 6/99 durch die ersten fünf Abschnitte von „Sanitarium“ geleitet haben, führen wir Euch nun durch die restlichen Kapitel dieses bizarren Adventure-Alptraums.

6. Abschnitt (Das Nest)

Ankunft:

Grimwald wird durch ein Energiefeld am Verlassen des Ortes gehindert. Um es zu bezwingen, müßt Ihr den Edelstein-Harnisch vom Rücken des Insektes, das Ihr gerade getötet habt, klauben. Geht dann nach Süden und betätigt den kleinen pinkfarbenen Knopf an der Wand. Ihr bemerkt keine unmittelbare Wirkung, aber der Schalter muß aktiviert werden. Marschiert anschließend weiter zur ersten Hütte links und drückt den gelben Knopf, um hinein zu gelangen.

Sprecht im Inneren mit dem kybernetischen Techniker Chik-Tok und unterhaltet Euch auch mit Gravin. Letzterer befiehlt Euch, seine Räume aufzusuchen. Vergeßt allerdings nicht, die Beißzange von der Wand zu nehmen.

Gravins Haus:

Verlaßt die Hütte und wandert nach rechts unten. Geht zur Hütte ganz rechts – der kleineren Hütte, wo Ihr einen orangefarbenen Knopf seht. Wenn Ihr den Knopf betätigt, spricht Grimwald den Code, den er von Gavin erhalten hat, und erhält Zutritt. Nehmt den Vorschlaghammer aus der Kammer und Gavins Werkzeug an Euch. Klickt dann auf die Kristalle, um die Filmszene aufzurufen.

Verlaßt die Hütte und begebt Euch ins Zentrum. Schlagt an der Kreuzung in der Mitte den Weg zur Kammer mit dem Brennofen (oben rechts) ein.

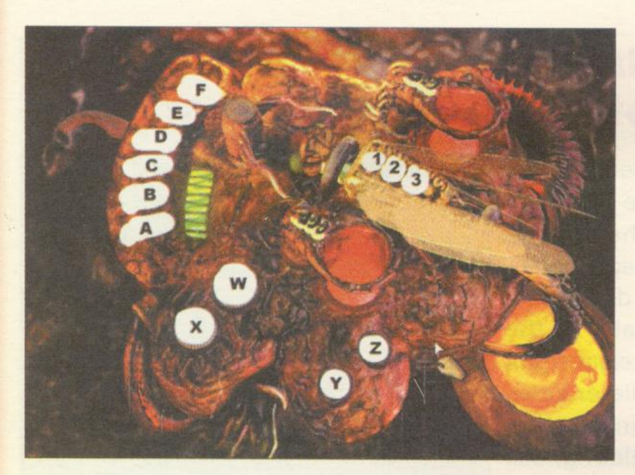
Brennofen:

Klickt auf den gelben Knopf, tretet ein und sprecht mit dem Insekt, das den Ofen bedient. Untersucht das dicke Rohr, das aus dem Ofen ragt. Ihr werdet bemerken, daß es erst kürzlich repariert worden ist. Schlagt nun mit dem Vorschlaghammer auf das Rohr und bedient anschließend den Blasebalg am Ofen. Dadurch kommt der Heizer um und hinterläßt eines seiner mechanischen Gliedmaßen. Nehmt nun das Bein mit. Klickt das Insekt auf dem Podest, an dem zuvor der Heizer beschäftigt war, an.

Podest:

Löst das folgendeRätsel:

Grundsätzlich geht es darum, die Muster links (A-F) mit den Tasten 1- 3 nachzustellen.



- Mit den Tasten 1, 2, 3 ruft Ihr bestimmte Formen hervor. Unterschiedliche Tastenkombinationen bewirken unterschiedliche Formen.
- Mit Y, Z bestätigt Ihr die Formen als Antwort. Y ist für die hintere Form gedacht, Z für die Formen vorne.
- X, W sind die Wählscheiben, mit denen Ihr die Farben der Linsen verändern könnt. Es gibt vier Kombinationen je Farbe: zwei auf dem Y und zwei auf dem Z.
- Unter A, B, C, D, E, F sind die Formen, die Ihr nachbilden müßt, angeordnet. Die obere Reihe entspricht Y, die untere entspricht Z.

Drückt die angegebenen Tasten 1,2 oder 3, um die Formen A-F zu erhalten:

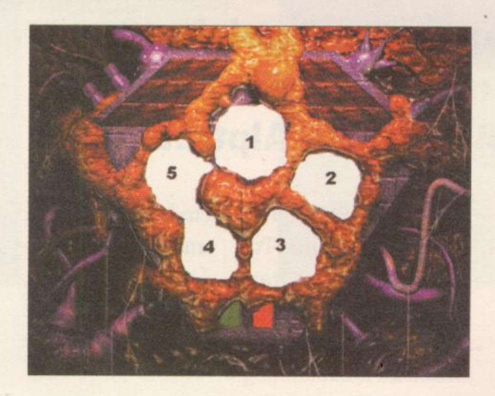
Rot	Blau	Grün
A links = 1, 3	A rechts = 1, 3	B links = 1, 2
B rechts = 1, 2	C links = 2, 3	C rechts = 2, 3
F beide = 2, 3	E beide = 1, 2	D beide = 1, 3

Wenn Ihr eine Form nachgestellt habt, müßt Ihr sie noch den Tasten Y und Z zuweisen.

Verlaßt danach die Kammer mit dem Brennofen und besucht Gravins Zimmer. Er verrät Euch den Code, den Ihr dem Cyber-Techniker Chik-Tok angeben müßt, um den verbesserten Harnisch zu erhalten.

Scannen:
Besucht den Cyber-Techniker in seiner Kammer und unterhaltet Euch mit ihm. Geht zur Scanner-Einheit links im Zimmer und benutzt das Bein des Heizers am Scanner, sobald der Techniker Euch bittet, Euren Arm hineinzulegen.
Geht jetzt zum kleinen gelben Knopf an der Wand zurück ganz im Norden, den Ihr zu Beginn des Abschnitts (ohne merkliche Folgen) betätigt hattet. Klickt das Wandgerät an. Da Ihr jetzt den richtigen Harnisch besitzt, funktioniert es diesmal. Betretet die Kammer und sprecht mit Gritza (der Person, die dort steht, wenn Ihr die Kammer zum ersten Mal besucht). Benutzt anschließend die Beißzange an der vierten Babyflasche an der Wand (vom Eingang aus gesehen). Es ist auch die einzige Flasche, an die Ihr richtig herankommt. Verlaßt abschließend die Kammer und kehrt zu Gravins Raum zurück.

Beweis:
Gebt Gravin die Babyflasche, um zu beweisen, daß Gromna etwas plant. Er nimmt sie mit zu Gromnas Behausung und verrät Euch das Kennwort. Begebt Euch nun in der Kammer von Gromna zum Bett und klickt das Kissen an.
Unter dem Kissen findet Ihr einen Schlüssel. Benutzt ihn am Tresor links vom Bett. Im geöffneten Tresor entdeckt Ihr ein merkwürdiges mechanisches Gerät. Nehmt den Gegenstand mit. Verlaßt Gravins Behausung und kehrt zur Kammer mit den Babys an der Wand zurück. Benutzt den Soundgenerator an der Wand ganz rechts.
Nachdem Ihr den neuen Bereich des Abschnitts betreten habt, solltet Ihr die Person ansprechen und danach zur rankenüberwachsenen Tür links gehen. Jetzt müßt Ihr das vergrößerte Rätsel lösen.



Aufzug:
Klickt auf die Kinder. Spielt die Melodie, die sie singen, nach. Die Kombination lautet: 5 2 2 4 1 3. Dann öffnet sich die Tür. Nehmt den Aufzug in die obere Etage, sprecht mit der dortigen Person und benutzt Gravins Werkzeug an der Maschine daneben.
Nehmt das Maschinenteil, das sich löst, und bringt es Gravin zu der großen Maschine. Dort bemerkt Ihr, daß die Brücke abgebrochen ist, aber Grimwald wirft Gravin das Maschinenteil zu. Ihr erfahrt, daß noch ein weiteres Teil benötigt wird.
Kehrt anschließend in den oberen Bereich des Abschnitts zurück. Fahrt mit dem Aufzug hinauf, aber geht diesmal nicht zu der Person und der Maschine, sondern anders herum – zur linken Nische. Wenn Ihr die Ecke untersucht, werdet Ihr ein Seil entdecken. Klettert an ihm hinauf!

Video:
Oben angekommen, solltet Ihr das mechanische Teil auf dem Rücken des Insekts untersuchen und es auflesen. Der Abschnitt endet daraufhin mit einer Videosequenz.

7. Abschnitt (Das Leichenschauhaus)

Ankunft:
Redet mit der Frau im Leichensack und geht zur Tür des Leichenschauhauses. Folgt beim vergrößerten Rätsel diesen Schritten:
Dreht das Rad in der rechten oberen Ecke dreimal, so daß sich das Zahnrad ganz nach oben bewegt. Dann drückt Ihr den Hebel direkt unter dem Rad nach links. Dies bewirkt, daß sich der Zahnkranz bei einem der Türriegel nach rechts bewegt.
Wiederholt die ganze Prozedur noch zweimal. Jetzt ist er soweit vorn, daß ein Riegel gelöst ist. Dreht nun das Rad in der linken oberen Ecke dreimal und bewegt den Hebel jedesmal nach rechts. Nachdem Ihr diesen Vorgang insgesamt dreimal durchgeführt habt, ist auch der zweite Riegel frei.
Dreht anschließend noch das große Rad in der Mitte, und die Tür geht auf.

Büro:
Verlaßt den Raum und betretet das Zimmer rechts unten im Bild. Nehmt die Urne vom Aktenschrank (rechts von Max), sobald er das Bild betritt. Entwendet auch das Streichholzheft und die Büste vom Schreibtisch. Ihr könnt die über dem umgefallenen Bücherregal verstreuten Unterlagen lesen. Werft anschließend die Statue an die rissige Wand hinter dem umgefallenen Bücherregal. Wiederholt den Vorgang noch zweimal, um eine Öffnung in die Wand zu reißen, durch die Ihr nach draußen gelangt. Nehmt dort das U-Rohr und dreht am Ventil, das ins Gebäude führt, um das Gas einzuschalten. Geht danach wieder ins Gebäude zurück und begebt Euch in die rechte

obere Ecke des Raumes mit dem Brennofen. Untersucht den Werkzeugkasten oben rechts im Raum. Ihr findet eine Rohrzange, die mitgenommen wird. Verlaßt den Schauplatz und betretet den mittleren Saal mit den beiden Leitungen in der Nähe der Tür. Benutzt die Rohrzange an den Leitungen und schraubt anschließend das U-Rohr an den Leitungen an.
Kehrt in den Ofenraum zurück und geht zu den drei Hebeln oben rechts vom Ofen. Jetzt ist der Ofen in Betrieb. Begebt Euch nun wieder zum Anfang des Abschnitts links unten im Bild.

Alter Mann:
Klickt auf die Schubladentür ganz rechts oben. Dort entdeckt Ihr einen alten Mann. Sprecht mit ihm, und er wird Euch unter anderem von den Kratzgeräuschen, die zu hören waren, berichten. Geht daraufhin zum linken Bildrand, öffnet die zweite Schublade unten und untersucht sie. An den Wänden sind Kratzspuren zu sehen. Redet erneut mit dem Mann, damit er Euch etwas über ein Glasauge erzählt.

Ofen
Verlaßt den Ort und kehrt zu dem Raum mit dem Ofen zurück. Untersucht den mittleren Leichensack. Nehmt die Leiche und schiebt sie in den offenen Ofen. Öffnet danach erneut die Ofentür und nehmt das Glasauge vom Tisch. Füllt nun die Urne mit der Asche.

Glasauge:
Stattet dem Leichenschausaal einen weiteren Besuch ab. Benutzt die Streichhölzer an der Schublade mit den vielen Kratzern. In der Vergrößerung könnt Ihr das Glasauge frei über die Kratzer in der Wand bewegen und so einen Code entziffern, der es Euch ermöglicht, mit dem Baum zu reden. Geht jetzt aus dem Gebäude nach links oben. Südlich der Tür nach draußen stehcn ein paar Grabsteine. Untersucht das linke Grab und benutzt die Asche am Grab. Ihr könnt daraufhin den Namen Paul Stark entziffern. Lauft draußen nach Norden und sprecht mit dem sich bewegenden Baum. Sagt ihm den Namen seines Schöpfers, damit er zur Seite geht und nehmt das Prisma von der Statue.

Prisma:
Benutzt das Prisma mit dem Lichtstrahl neben dem Gebäude im Aztekenstil. Dadurch wird ein Automatismus zum Öffnen der Tür ausgelöst. Betretet das Gebäude. Dr. Morgan verschwindet hinter einer Maschine.
Lest Euch nun die Unterlagen auf dem Schreibtisch durch und untersucht die runde Maschine, hinter der Dr. Morgan verschwunden ist. Löst anschließend das Rätsel in der Vergrößerung.

Kalender:
Stellt die Symbole links neben dem Aztekenkalender nach. Sucht immer den passenden zweiten Teil der ersten Hälfte eines Symbols. Beginnt von rechts und beachtet hierbei, daß das erste Symbol erst dann komplett ist, wenn die beiden Hälften exakt aufeinander passen. Die richtige zweite Hälfte ist bei allen Symbolen außerdem nur dann gefunden, wenn die erste Hälfte ein neues Symbol darstellt. (Von rechts nach links: Dreieck, Auge, Sonnenuntergang, Sonnenaufgang, Berge).
– Beginnt von rechts und drückt den unteren Knopf 19 mal.
– Drückt den nächsten Knopf 20 mal.
– Drückt den nächsten Knopf 15 mal.
– Drückt den nächsten Knopf 11 mal.
– Drückt den letzten Knopf 7 mal.

8. Abschnitt (Welt der Azteken)

Ankunft:
Nachdem Ihr in der unterirdischen Etage angekommen seid, sprecht Ihr mit der Frau und verlaßt das Kellergeschoß über die Treppe. Spaziert durch den gesamten Abschnitt und redet mit allen sechs Geistern. Dies ist Bestandteil eines Rätsels, deshalb dürft Ihr keinen Geist übersehen. Ein Geist ist oben rechts inmitten von Wasser versteckt.

Quetzalcoatl:
Geht zu Quetzalcoatl ganz links im Bild. Redet mit ihm, wenn Ihr auf halber Höhe der Treppe seid. Rechts von Olmec steht eine Statue, die den Lavastrom aufhält. Wenn Olmec die Statue anklickt, wird sie verschoben, und die Lava fließt wieder.
Marschiert die Treppe hinab und zum Wassertempel in der Mitte des oberen Bildrandes. Unterhaltet Euch mit dem Geist. Ihr registriert in Richtung des Wassertempels eine Brücke aus erkalteter Lava. Wenn Ihr den alten Fischer beim Totempfahl ansprecht, erteilt er Euch einen Auftrag. Ihr müßt mit dem alten Steinmetz reden, der zum neuen Häuptling ernannt worden ist.

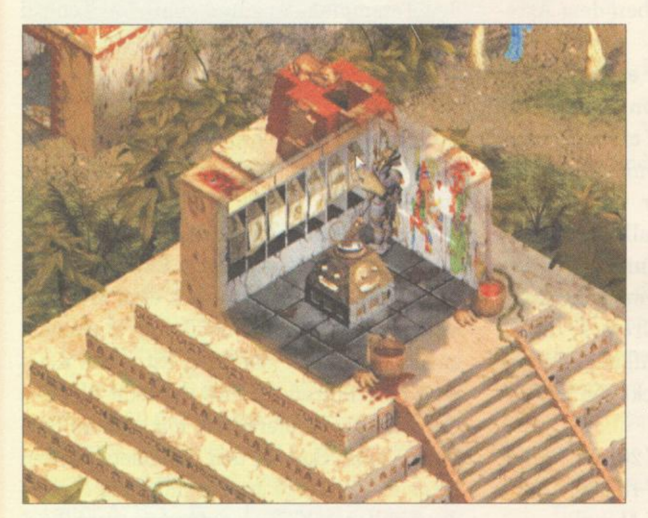
Steinmetz:
Der Steinmetz befindet sich in einer der Hütten im Dorf und repariert die Wand. Er gibt die Kette der Frau des Fischers über Euch zurück.
Bei Eurer Rückkehr berichtet Ihr dem Fischer, daß die Kette abgeliefert worden ist. Daraufhin läßt er Euch am Totempfahl vorbei.
Sobald der Fischer zur Seite tritt, schiebt Ihr den Totempfahl weg und geht zum Tempel des Windes.

Wind:
Steigt die Treppe hinauf und schiebt die Felsblöcke aus dem Weg, um in den Tempel zu gelangen.
Im Inneren des Tempels findet Ihr die Tochter des Steinmetzers. Bewegt Euch jetzt nach links unten und sprecht mit dem Medizinmann. Kehrt anschließend zum Steinmetz zurück, um mehr über den Ritus des Kriegers zu erfahren. Nehmt auf dem Weg ins Gebäude die Kupferschale mit, die auf dem Boden steht. Sprecht den Steinmetz auf den Ritus des Kriegers an. Ihr müßt die Namen der gefallenen Krieger aufsagen – vom jüngsten bis zum ältesten:
Xilonen
Ometoch
Tepictoc
Centeal
Huitzilop
Mixcoatl

Sobald Ihr den Ritus des Kriegers erhalten haben, lauft Ihr zu dem Baum, der von Lava umströmt wird. Ihr findet ihn oben im Bild. Klickt die Schale der Macht an.

Opferung:
Kehrt zum Medizinmann zurück, sobald die Schale der Macht in Eurem Inventar verstaut ist.
Jetzt läuft der Medizinmann weg, und Ihr könnt in einer Filmszene verfolgen, wie er sich opfert.
Sprecht nach seiner Opferung mit dem Medizinmann. Benutzt die Kupferschale an seinem Blut. Marschiert danach zur Hütte des Medizinmannes und nehmt das Herz an Euch. Kehrt ins Dorf zurück und sprecht mit allen Leuten, die sich in den Hütten aufhalten. Unterhaltet Euch mit dem kleinen Mädchen, das Euch etwas über eine Maske erzählen wird. Redet anschließend erneut mit dem Steinmetz, um mehr über die Maske zu erfahren. Geht die Stufen zum Jaguartempel hinauf.

Jaguartempel:
Benutzt das Blut mit der linken und das Herz mit der rechten Opferschale an der Tür. Im Tempelinneren müßt Ihr ein Rätsel lösen:
Dreht die Symbole so, daß sie genau in derselben Reihenfolge angeordnet werden wie die Symbole auf der Treppe zum Tempel hinauf. Nehmt jetzt die Statue vom Sockel.



Gong:
Geht nun zum Tempel des Windes und löst das Gong-Rätsel. Schlagt dazu die Gongs in absteigender Reihenfolge, vom größten bis zum kleinsten und nehmt anschließend die Statue vom Sockel.

Wasser:
Besucht jetzt den Wassertempel. Bevor Ihr durch die Tür treten könnt, müßt Ihr ein Rätsel in der Vergrößerung lösen. Ihr gelangt in dieses Bild, indem Ihr die Mauer nach der Lavabrücke anklickt. Um den entscheidenden Hinweis für dieses Rätsel zu bekommen, müßt Ihr mit dem Fischer und seiner Frau reden.



Die Lösung lautet: **Auge / Speer / Wasser / Fisch / Korb / Krieger**.

Nachdem Ihr das Rätsel gelöst habt, erhaltet Ihr endlich Zutritt zum Tempel. Im Inneren seht Ihr einen Fisch. Ihr könnt auch das Gitter im Boden untersuchen. Darunter werdet Ihr etwas Glänzendes erkennen. Geht hinaus und löst das vorherige Rätsel erneut. Wenn Ihr anschließend den Tempel erneut aufsucht, ist die Statue des Wassertempels erschienen.

Statuen:
Jetzt habt Ihr also sämtliche Statuen gesammelt. Geht nun zur Mitte (dorthin also, wo die Statue explodiert ist) und legt die drei Figuren ab. Der Boden gibt jetzt nach und Ihr könnt so in die Kampfarena des achten Abschnitts hinabspringen.

Kampfarena des 8. Abschnitts (Das Labyrinth der Azteken)

Labyrinth:
Beachtet, daß Ihr an den Ausgangspunkt des Abschnitts zurückversetzt werdet, sobald Ihr eines der rosafarbenen, elektrischen Teile berührt.
Rennt nach Süden zum Eckstück. Geht dann nach links, die erste Treppe hinab, ein paar Schritte nach rechts und die nächste Treppe hinab. Lauft nach links zum Eckstück, dann nach Norden und biegt bei der ersten Möglichkeit rechts ab. Behaltet diese Richtung bei, bis Ihr zu einem Eckstück kommt und marschiert dann weiter in Richtung Norden und die Treppe hinauf.

Apparat:
Oben steht ein Apparat mit drei gelben und einem blauen Knopf. Drückt den ersten und den dritten gelben Knopf, danach den blauen. Damit hebt Ihr eine Brücke an. Lauft nach Norden weiter und steigt links die Treppe hinauf. Jetzt müßt Ihr die drei Energiewellen zwischen den Statuen abpassen (Tip: Ihr könnt zwischen den drei Energiewellen stehenbleiben). Wenn Ihr erst einmal auf der anderen Seite angelangt seid, nehmt Ihr die lange Treppe, die nach Süden führt. Haltet auf das Gebiet mit der ausgefahrenen Brücke zu.

Statue:
Drückt die Statue am oberen Ende der Treppe. Ein Arm fungiert als Hebel und gibt den Weg in die linke nördliche Ecke frei. Überquert nun die Brücke und haltet Euch links. Ihr gelangt so wieder zu Eurem Ausgangspunkt. Lauft nach links weiter, bis Ihr zur ersten Treppe, die nach Süden führt, kommt. Geht die zwei Treppen hinab und lauft unter der Unterführung hindurch und nach Norden. Klickt auf den Wandhebel, der jetzt sichtbar wird. Steigt die Treppe hinauf und marschiert ein paar Schritte in Richtung Norden. Folgt dann der Treppe nach unten. Im Süden des Weges befindet sich ein Hebel. Ziehen an ihm, um das Tor offenzuhalten. Dann kann Olmec durch den Turm gelangen.



Maske:
Bald trefft Ihr auf einen Riesenkopf mit Feuer in den Augen. Tretet in seinen Mund und stibitzt die Maske. Damit hättet Ihr den Abschnitt gelöst und dürft eine weitere Filmszene bewundern.

9. Abschnitt (Der lange Marsch)

Ankunft:
Zunächst ein Hinweis: Ihr könnt in diesem Abschnitt die Gestalt wechseln, indem Ihr Euer Inventar öffnet und den Gegenstand, den Ihr für die gewünschte Form benötigt, anklickt. Für Sarah ist es die Puppe,

für Grimwald der Comic und für Olmec die Aztekenstatue. Jede Gestalt verkörpert eine andere Eigenschaft: Grimwald ist die Kraft, Olmec die Unverwundbarkeit und Sarah besticht durch ihr leichtes Gewicht und ihre kleine Körpergröße.

Überquert die Brücke und verwandelt Euch in Olmec, damit Ihr über die Dornen zu den 12 aufgespießten Kürbissen laufen könnt. Die Kürbisse werden in folgender Reihenfolge ausgelöst, wenn Ihr Euch ihnen nähert: **5,3,4,1,2,6**. Wiederholt diese Aktion.

Nehmt den Schädel mit, den die Kinder hinterlassen haben und marschiert danach zu den Gräbern gleich außerhalb der Kürbiszone. Sucht Jeddahs Grab und benutzt den Schädel an Jeddahs Geist, sobald er erscheint.

Jetzt hebt sich der Sarg aus dem Boden. Verwandelt Euch flugs in Grimwald und entfernt den Sargdeckel. Im Sarg findet Ihr den Kopf der Engelsstatue, den Ihr im Inventar verstaut.

Verwandelt Euch erneut in Olmec, damit Ihr die Kaktusbrücke überqueren könnt. Sobald Ihr an ihrem anderen Fuß angelangt seid, verwandelt Ihr Euch in Grimwald zurück und klickt das Rätsel zum Kräftemessen an.

Clown:

Besucht den Clown und verwandelt Euch in Olmec. Jetzt können Euch die Flammen nicht mehr verletzen.

Klickt die Zähne in dieser Reihenfolge an: **1,4,3,2.**

Sobald Ihr die Aufgabe gelöst habt, springt die Nase heraus. Verwandelt Euch nun in Sarah, klettert an der Nase hinauf und durch das Ohr. Schnappt Euch den Flügel der Statue und verlasst den Riesenclown wieder durch sein Ohr.

Haltet Euch ganz rechts und besucht das Nest der Insekten. Verwandelt Euch in Grimwald und klickt auf den Generator rechts im Raum, wodurch das seltsame mechanische Gerät aus dem Kraftfeld entlassen wird. Grimwald legt es automatisch auf dem Boden ab. Jetzt wird ein Gitter im Boden freigelegt.

Links im Raum befinden sich mehrere Honigwaben. In einer befindet sich ein Insektenunterkiefer, den Ihr vorerst im Inventar ablegt. Kehrt danach zum Bodengitter zurück und entfernt es als Grimwald. Nehmt Sarahs Gestalt an und schlüpft durch das Loch im Boden.

Nach Eurer Ankunft draußen vor dem Nest, solltet Ihr Euch in Olmec verwandeln. Lauft über den Dornenweg und klettert auf das Dach des Nestes. Zerschneidet das Kabel, an dem der Engelstorso hängt. Klettert anschließend wieder zum Rohr hinunter und verwandelt Euch in Sarah. Kehrt jetzt ins Innere zurück und nehmt den Torso an Euch.

Verlaßt das Nest und lauft nach Norden. Falls Ihr noch als Sarah unterwegs seid, könnt Ihr über die Spinnweben laufen. Verwandelt Euch dann in Olmec und löst das Fußstapfen-Rätsel, damit Ihr den großen Kopf durch Zerstörung der Statue bewegen könnt.

Fußstapfen:

So löst Ihr die Aufgabe: Drückt das **2., 5., 3., 1.** und das **4.** Feld von links. Danach explodiert die Statue in der Mitte.



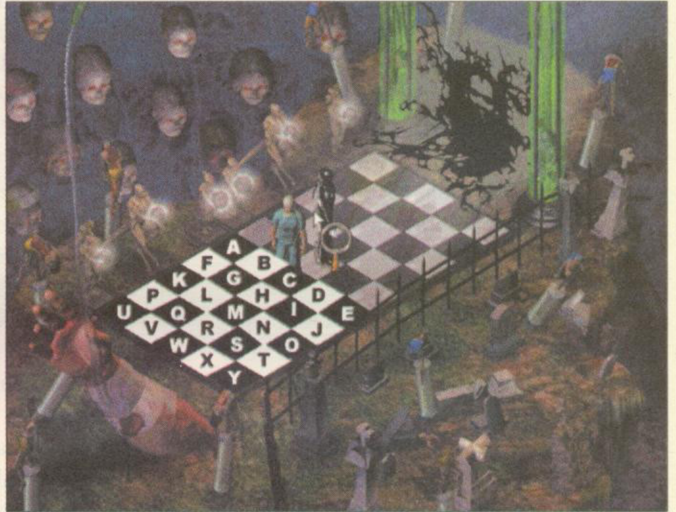
Verwandelt Euch in Grimwald und schiebt den großen Kopf auf die andere Druckplatte, um den vom Kristall umschlossenen Flügel hinaufzubefördern. Klickt jetzt die sechs aufgespießten Krieger an. Danach zerbirst der Kristall. Nehmt den Flügel vom Podest und begebt Euch ins mittlere Zimmer des Irrenhauses. Denkt daran, wieder Sarahs Gestalt anzunehmen, bevor Ihr das Spinnennetz betretet.

Engelsstatue:

Geht die Treppe hinab zum Fuß der Statue und setzt sie mit dem Torso, den beiden Flügeln und dem Kopf zusammen. Nun öffnet sich das Tor. Steigt die Treppe hinauf und marschiert durch das Tor.

Das große Finale

Am leichtesten gelangt Ihr mit den folgenden Schritten durch das Rätsel. Ihr müßt die Schritte aber befolgen, sobald das Finale beginnt. Wenn der grüne, begehbare Bereich sich verlagert, müßt Ihr schnell zum nächsten Schritt übergehen.



- Geht zuerst zur Statue von Grimwald.
- Tretet auf das Feld mit dem „O".
- Dann auf das Feld mit dem „W".
- Jetzt schnell zum Feld mit dem „K", um die Kugel auf der Statue platzen zu lassen.

- Geht nun zu Sarahs Statue.
- Tretet auf das Feld mit dem „W".
- Dann auf das Feld mit dem „M".
- Jetzt geht's zum Feld mit dem „A"; dann zerstört Ihr die Kugel auf der Statue.

- Zu guterletzt marschiert Ihr zu Olmecs Statue.
- Tretet auf das Feld mit dem „Q".
- Dann auf das Feld mit dem „Y".
- Jetzt geht's zum Feld mit dem „U"; lasst Ihr die Kugel auf der Statue platzen.

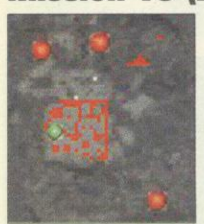
Nun könnt Ihr Euch ganz in Ruhe die abschließende Videosequenz ansehen.

Komplettlösung – 2. Teil
Warzone 2100

In der vorangegangenen Ausgabe widmete sich Michael Steinkuhl bereits der ersten Kampagne von Eidos' Strategie-Höhepunkt dieses Frühjahrs. Inzwischen hat er sich tapfer durch den zweiten Abschnitt gekämpft und erläutert das Geheimnis seines Erfolges.

Kampagne 2 – Östlicher Sektor

Mission 15 (Zeit: 60min)

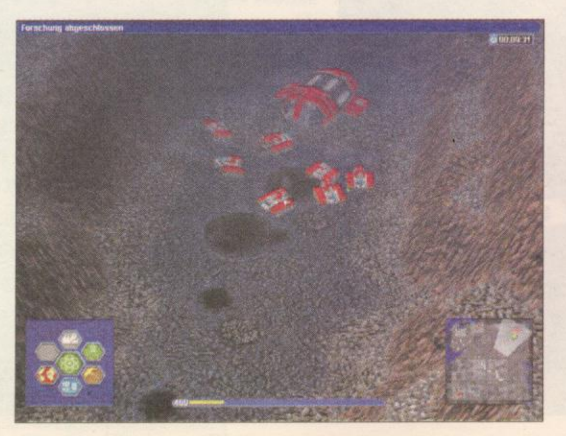


Zu Beginn solltet Ihr Eure Truppen reparieren und auf das Schlachtfeld schicken. Verstärkt vor allem die Verteidigung. Sobald es ruhiger wird, attackiert Ihr die kleine Basis auf dem unteren Berg. Hier werdet Ihr mit Energietonnen eingedeckt. Anschließend solltet Ihr die linken Mörser-Stellungen ausradieren. Zieht Euch nach diesem Gefecht zurück und repariert angeschlagene Einheiten, auch neue werden benötigt. Das schwer bewachte Lager wird mit 20 Einheiten überrannt. Nach erfolgreicher Schlacht postiert Ihr alle verfügbaren Truppen in Eurem Stützpunkt und wartet die Angriffe ab. Irgendwann dürfte der Gegner zerstört sein.

Mission 16 (Zeit: 30 min)



Wählt einen LKW, einen Bunker Buster und acht weitere Kampfgefährte aus und errichtet an der Landezone eine Reparaturstation. Anschließend zieht Ihr mit Euren Einheiten am unterem Weg entlang und zerstört dabei die Verteidigungsanlagen des Gegners. Kehrt danach wieder zur Reparaturstation zurück und fahrt im zweiten Anlauf auf direktem Weg zur Landezone. Sobald Ihr den Frachter seht, ist die Mission gewonnen.



Sobald Ihr den Frachter mit den angeschlagenen Einheiten erblickt, habt Ihr gewonnen

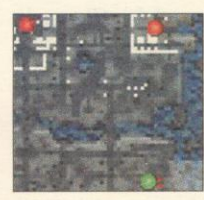
Mission 17 (Zeit: 120min)



Repariert die Einheiten der vorherigen Mission und überrennt mit ihnen den ersten Stützpunkt. Baut zuerst die Luft- und Bodenverteidigung ins obere Lager und errichtet dort danach eine Fabrik und eine Reparaturstation. Sammelt nun Eure Truppen und baut neue nach. In einem großen Vernichtungsschlag wird mit etwa 20 Einheiten das kleine Lager rechts ausgelöscht. Zieht nach dem Kampf die Einheiten wieder zurück, um sie zu reparieren. Mit derselben Armee sollten dann noch die Gebäude im Inneren der großen Station zerstört werden. Baut neue Einheiten und vernichtet sämtliche Verteidigungsanlagen, bis auf ein Gebäude. Die Basis wird wieder hochgezogen und befestigt. Danach könnt Ihr auch das letzte Gebäude eliminieren.

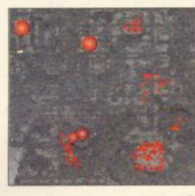
Mission 18 (Zeit: 70min)

Errichtet an der Landezone eine Reparaturstation sowie einige Türme. Mit Euren Truppen zieht Ihr dann nach unten links.



Auf dem Weg dorthin solltet Ihr dem Commander begegnen und ihm das Artefakt abnehmen. Falls dies nicht der Fall ist, müßt Ihr mit Verstärkungen die Stützpunkte auseinander nehmen.

Mission 19 (Zeit: 120min)



Falls Euch viele Einheiten zur Verfügung stehen und Ihr den Commander in Mission 18 ohne Probleme ausschalten konntet, sollt Ihr sofort zu Beginn einen Großangriff starten. Die Oberen Verteidigungsanlagen und das große Lager werden dabei zerstört. Während des Spielverlaufs erhaltet Ihr außerdem einen neuen Auftrag und somit auch mehr Zeit. Die unteren beiden Basen solltet Ihr bis auf ein Gebäude zerstören, alles erforschen und Euch einen Energievorrat zulegen. Falls Ihr das gesamte Lager in Mission 18 ausschalten mußtet, werdet Ihr Euch erst verteidigen und neue Einheiten bauen müssen, bevor Ihr zum Angriff übergehen könnt.



Eine Staffel Kampfflieger bei Euren VTOL-Servicestationen

Mission 20 (Zeit: 60min)



An der Landezone werden eine Verteidigungsmauer, eine Reparaturstation und neun VTOL-Servicestationen errichtet. Mit einer Armee von Panzern zerstört Ihr anschließend die Luftverteidigung sowie die Panzer des Gegners. Attackiert nun mit neun Flugeinheiten und zerstört damit alle Gebäude aus der Luft. Die Zeit sollte für diese sichere Methode ausreichen.

Mission 21 (Zeit: 75min)



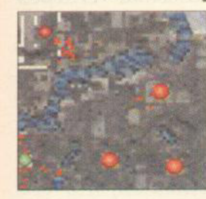
Baut nach der Landung eine Verteidigungsmauer. Mit den Fliegern zerstört Ihr anschließend die Ripple-Stellungen des Feindes. Dann werden VTOL-Servicestationen gebaut, um immer einsatzbereite Kampfflugzeuge zu besitzen. Aus der Luft zerstört Ihr die Fabriken und Verteidigungsanlagen und fallt zuletzt mit einer Armee von 30 Panzern über die gegnerischen Einheiten her.

Mission 22 (Zeit: 60min)



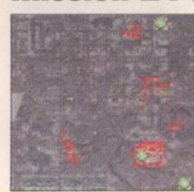
Die Landezone sollte geschützt werden, indem Ihr beide Zugänge mit Türmen zubaut. Eine große Staffel Kampfflieger zerstört dann die Fabriken und die NASDA-Zentrale. Zu guter letzt mußt Ihr nur noch das Artefakt mit einer Einheit einsammeln.

Mission 23 (Zeit: 90min)



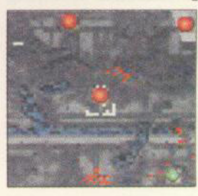
Errichtet zu Beginn eine aus Wasser- und Luft-Abwehr-Stellungen bestehende Verteidigungslinie an die Landezone. Mit einigen Panzern überrennt Ihr dann das erste Lager und baut Euren Außenposten mit Reparaturstation und VTOL-Servicestationen weiter aus. Die nächste Basis wird mit 20 Einheiten dem Erdboden gleichgemacht. Schickt anschließend Eure Flieger ins obere Lager, um dort die Fabriken zu zerstören. Vernichtet den Rest mit Hilfe von 30 Einheiten sowie Luftunterstützung.

Mission 24 (Zeit: 60min)



Im gegnerischen Gelände solltet Ihr als erstes die untere Insel säubern und den einzigen Zugang mit Verteidigungstürmen sichern. Baut viele VTOL-Servicestationen für Eure Flieger und schützt die Stationen durch Luft-Abwehr-Stellungen. Dann kann Eure Fliegerstaffel in die Luft gehen und die Gebäude der Gegner zerstören. Zum Schluß greift Ihr den Gegner noch mit einer Armee aus 30 Einheiten an, um die feindlichen Truppen zu eliminieren.

Mission 25 (Zeit: 30min):



Fliegt sofort eine Ladung Kampfeinheiten aus und versucht, das Lager gegen den ersten starken Ansturm zu halten. Sobald der Frachter wieder zurückkehrt, werden noch einmal 10 Einheiten „verschickt". Sobald sich keine eigenen Einheiten mehr am Kampfschauplatz tummeln, habt Ihr diese Kampagne gewonnen.



Unser Kampfverband aus Panzern ist sehr schwer beschädigt worden

Reiseführer
Lamentation Sword

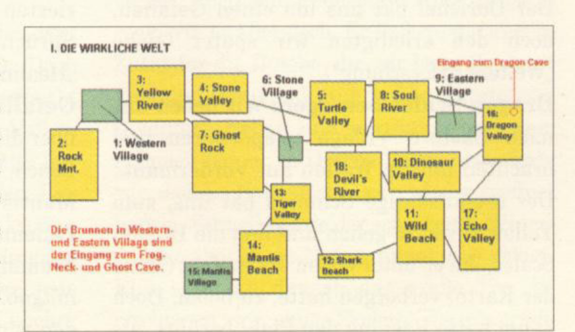
Michael Berg aus Bayreuth hat sich auf die Suche nach dem Lamentation Sword in dem kurzweiligen Diablo-Klon von Lomax Software begeben und berichtet von seinen Abenteuern.

1. TEIL: DIE WIRKLICHE WELT

Reise nach Eastern Village

Unsere Reise begann im Western Village. Um erste Erfahrungspunkte, einige Waffen und etwas Gold zu sammeln, marschierten wir zum Rock Mountain und erforschten die ganze Karte. Im Western Village erstand Raening den Spruch „Healing L2", Kusa „Fire Wall L2" und Elin „Healing L1".

Die Dorfbewohner boten uns zwar keine Quest an, gaben uns aber interessante Informationen über das Dorf.



Allgemeines:

- Es ist sinnvoll, oft und lange zu trainieren, da erfahrene Helden bekanntlich besser kämpfen als unerfahrene.
- Zwei Helden sollten hauptsächlich heilen (z.B. Elin und Raening) und einer Zerstörungszauber aussprechen können (z. B. Kusa).
- Prinzipiell sollte jede Karte, die die Heldengruppe betritt, gleich komplett erkundet werden.
- Höllenlöcher in Höhlen sind grundsätzlich alle zu versiegeln, Löcher an der Oberfläche nur teilweise (manche werden noch benötigt, um Erfahrungspunkte zu sammeln).
- Hexen und Snake Demons sollten aus der Entfernung getötet werden, da sie vor den Schwertkämpfern der Party stets Reißaus nehmen.
- Quests sollten niemals „weggeworfen" werden, vielleicht kommt man später doch noch dazu, sie zu lösen.
- Manchmal bietet ein Schmied jedem Charakter andere Waffen an.
- Da die Namen der Gegenstände und Zauber im Spiel nicht übersetzt wurden, werden in dieser Lösung meist die englischen Namen verwendet.

Reise nach Stone Village: Wir machten uns nun auf die Reise nach Stone Village. Dafür wählten wir die Route über Yellow River, Stone Valley und Turtle Valley. Im Westen von Stone Valley entdeckte Raening einen Krug gefüllt mit 1100 Goldstücken. Den Diamantring, der im Südosten lagerte, steckte sie an. Wir stießen auch auf eine Witch der 20. Stufe. Während die beiden Männer das Weite suchten, tötete Raening sie mit etlichen Pfeilen.
Turtle Valley wurde nur durchquert, um schnell nach Stone Village zu gelangen.
Reise nach Eastern Village/erstes Training: In der Stadt rüstete sich Raening mit zwei Langbögen aus, alle Helden kauften neue Rüstungen, und die Waffen wurden repariert. Da uns auch hier keine Quests angeboten wurden, zogen wir weiter.
Zuerst wurde Ghost Rock ein Besuch abgestattet, da der Teleporter in der Mitte der Karte aktiviert werden mußte. Nach der Erkundung dieser Karte durchkämmten wir Turtle Valley und erforschten den Soul River.
Es wurde nun Zeit, die Helden zu trainieren. Zu diesem Zweck versiegelten Raening und Kuna alle Höllenlöcher – bis auf das im nordöstlichen Eck der Karte. Dort erschienen nun regelmäßig Blue Demons der 10. Stufe, die relativ leicht zu besiegen waren. Wir töteten so lange diese armen Kreaturen, bis jeder Held wenigstens die Stufe 10 erreicht hatte. Die Talentpunkte hatten wir bislang so verteilt:

Name	Stufe	Health	Str.	Magic	Dex.	Brain
Elin	11	28	40	22	28	25
Kusa	10	17	30	38	19	26
Raening	14	30	40	28	26	27

Erste Quests

Dragon Tear besorgen: Im Eastern Village kaufte sich Raening einen Crossbow. Ihr „Healing"- Zauber wurde aufgestuft, und Elin erlernte „Seal Magic". Raening sprach mit der Hexe, die ihr auftrug, in Turtle Valley den gefürchteten Two Headed Demon zu töten – freundlicherweise bot sie ihr auch eine kostenlose Teleportation nach Turtle Valley an. Der Two Headed Demon (L 63!) lauerte ihr im Osten direkt oberhalb des Flusses auf. Beim Kampf zeigte sich, daß Raening es hier mit einem äußerst hartem Brocken zu tun hatte. Kam der Dämon ihr zu nahe, mußte sie Reißaus nehmen, um ihn danach aus sicherer Entfernung angreifen zu können oder, um sich zu heilen. Nach einer



knappen halben Stunde lag der Gegner endlich am Boden und Raening schnappte sich die gesuchte Dragon Tear. Die Hexe aus Eastern Village stufte ihren „Healing"- Zauber auf L5 auf.
Da die Bewohner von Eastern Village keine Aufträge mehr zu übergeben hatten, reisten wir per Teleporter zurück zu den anderen Städten und sprachen noch einmal mit allen Einwohnern.
Edelstein am Yellow River: In Western Village erhielten wir gleich mehrere Aufgaben. Der Kaufmann schickte uns beispielsweise zur östlichen Brücke vom Yellow River, wo Kusa den von ihm gesuchten Edelstein entdeckte. 3500 Goldstücke und fünf Ginsings waren unser Lohn.
Gestohlene Waagschale: Der Ladenbesitzer versprach uns eine reiche Belohnung für das Zurückbringen seiner gestohlenen Waagschale. Wir durchsuchten alle Karten in der Umgebung, doch eine Waagschale war nicht zu entdecken (das Quest wurde noch nicht einmal in den Aufgabenkatalog aufgenommen).
Der Dorfchef bat uns um einen Gefallen, doch den erledigten wir später (siehe „Weitere Erforschung").
Dragon Scales besorgen: Wir ließen uns nach Eastern Village teleportieren und brachten unsere Waffen auf Vordermann. Der ortsansässige Schmied bat uns, zum Yellow River zu gehen und ihm die Dragon Scales, die er unter einem Totenpfahl (Mitte der Karte) verborgen hatte, zu holen. Doch kaum hatte Raening den Pfahl berührt, als auch schon eine ganze Armee bösartiger Kreaturen auftauchte. Wir wurden so sehr überrascht, daß nur ein schneller Rückzug unser Leben rettete. Um an die Dragon Scales zu kommen, lockten wir immer zwei bis vier Gegner von den Totenpfählen weg, da kleinere Gruppen kein Problem für uns darstellten. Nachdem der letzte Widersacher beseitigt war, holten wir die Dragon Scales und überreichten sie dem Schmied, der uns nun beauftragte, ihm die Scheide eines Dolches aus Dragon Valley zu besorgen.

Weitere Erforschung

Scheide eines Dolches: Zu diesem Zweck erkundeten wir Dinosaur Valley. Von dort aus gelangten wir nach Dragon Valley. Dort liefen wir nur bis zum Übergang nach Echo Valley. Direkt neben dem Schild lag die Scheide des Dolches. Wir nahmen sie an uns und verließen die Karte durch den Ausgang nach Dinosaur Valley. Der Schmied händigte uns das Drachenschwert aus, eine sehr starke Waffe.
Trainingsmöglichkeit: Wir kehrten zu Dinosaur Valley zurück. Diesmal verließen wir die Karte im Süden und erreichten somit Wild Beach. Es gab dort eine hervorragende Trainingsmöglichkeit: Im Nordosten, direkt unter der kleinen Wasserfläche, waren vier Höllenlöcher zu einem Quadrat angeordnet. Drei davon wurden geschlossen, nur das südwestliche blieb erhalten. Nachdem auch alle anderen Höllenlöcher auf der Karte versiegelt waren, strömten aus dem verbliebenen Loch ständig Skeletons der 22. Stufe, die sehr leicht zu bezwingen waren und jede Menge wertvoller Items verloren wie z. B. Heiltränke, Goldstücke oder Manatränke. Wir trainierten so lange, bis alle Helden wenigstens Stufe 15 erreicht hatten.
Das Höllenloch wurde noch nicht versiegelt – wir würden es später noch brauchen können. Jeder Held sammelte einen Teil der überall auf dem Boden verstreuten Gegenstände ein. Danach zogen wir nach Eastern Village, kauften uns das Beste an Waffen und Rüstungen, was zu bekommen war, reparierten kaputte Waffen und besserten Sprüche wie „Fire Wall" (Kusa) und „Healing" (Raening und Elin) auf.
Gefallen für Dorfchef: Nun gingen wir über die bisher unerforschten Karten Shark Beach, Tiger Valley und Mantis Beach nach Mantis Village, wo uns der dort ansässige Ladenbesitzer ein Deer Horn für seinen Freund, den Dorfchef von Western Village, mitgab. Durch das Abliefern des Horns wurden wir um stolze 7000 Goldstücke reicher.

Passage nach Frog Cave: Auf der Suche nach weiteren Aufträgen zogen wir noch einmal durch alle Städte. Die Hexe aus Stone Village verkaufte jedem von uns eine Passage nach Frog Cave. Dort war es möglich, neue Kampftaktiken einzustudieren und die Talentwerte aufzubessern.

Der Kaufmann forderte uns auf, Phoenix Feathers der Hexe aus dem Neck Cave abzunehmen, doch diesen Auftrag mußten wir vorerst vertagen (siehe „Neue Aufgaben").

White Lady und Shining: Die verzweifelte White Lady aus Eastern Village bat Elin, beim Ladenbesitzer der selben Stadt Wild Ginsing zu kaufen, da nur diese Wundermedizin ihrer schwerkranken Tochter helfen konnte. Elin besorgte gleich zwei Exemplare dieses Krautes und übergab eines der White Lady. Sie erlaubte ihm, ihre Tochter Shining, die nun bei der Schmiede auftauchte, zu sehen. Sie trug Elin auf, Seajekus auszureden, sie heiraten zu wollen. Dieser jedoch wollte das nicht einsehen und hetzte eine kleine Armee Soldaten auf die Gruppe. Wir wehrten uns tapfer – nachdem der letzte Krieger gefallen war, übergab der traurige Seajekus Elin den Ring, den er eigentlich Shining schenken wollte. Nun machte Elin Shining einen Heiratsantrag. Sie erklärte sich sofort begeistert einverstanden, doch ihre Mutter verlangte von Elin, den Trainer in Mantis Village aufzusuchen und durch ihn ein wahrer Krieger zu werden. Leider scheiterte dieses Vorhaben daran, daß der Trainer offensichtlich nicht mit uns reden wollte (es erschien lediglich ein rotes Fenster ohne Schrift).

Trainieren: Jetzt wurde es erneut Zeit für eine weitere Trainingseinheit an dem bereits bekannten Höllenloch in Wild Beach. Die Talentpunkte hatten wir bisher so verteilt:

Name	Stufe	Health	Str.	Magic	Dex.	Brain
Elin	23	37	68	31	38	29
Kusa	22	20	50	53	44	32
Raening	25	35	61	50	37	43

Dragon Valley

Wir wurden langsam neugierig auf das, was uns im Dragon Cave erwarten würde. Doch der einzige Weg, mit dem diese Burg erreicht werden konnte, führte durch Dragon Valley. Die Karte wurde von Eastern Village her betreten. Wir wandten uns nach Norden. Leider entdeckte Raening bei einer kurzen Erkundung des Geländes vor dem Eingang gleich vier Höllenlöcher, aus denen jede Menge böser Hexen schlüpften. Die Löcher mußten beseitigt werden, da wir uns die große Pforte ungestört ansehen wollten. Zu diesem Zweck benutzten wir alle je einen Angel´s Touch und stürmten vorwärts. Während Raening versuchte die Gegner abzulenken, versiegelten Elin und Kusa die Höllenlöcher (Mana- und Heiltränke benutzen – *diese Stelle im Spiel ist besonders schwer. Falls die Taktik nicht sofort funktioniert, nicht aufgeben und noch einmal probieren; man kann sich auch nach jedem verschlossenen Loch zurückziehen und erst nach der Heilung das nächste Loch schließen*).

Diese Aktion kostete uns eine Menge Nerven, aber immerhin war sie ein voller Erfolg. Doch die nächste Enttäuschung ließ nicht lange auf sich warten: Das Tor ließ sich nicht öffnen. Als wir schon aufgeben wollten, tauchte plötzlich aus dem Nichts ein alter Mann auf, der uns auf die Idee brachte, den Schmied in Stone Village nach Sprengstoff zu fragen.



Sprengstoff

Natürlich hatte der Schmied gerade keinen Sprengstoff auf Lager, er erklärte uns jedoch genau, wo die Zutaten zu finden sein würden. Der Kaufmann von Eastern Village schenkte uns Graze. Der Wild Tiger trieb im Nordwesten von Wild Beach sein Unwesen, doch auf Feuerbälle (rote Kugeln) reagierte er allergisch. Er lieferte die andere Zutat für die Bombe, die wir beim Schmied abholten (ein Held muß **beide** Zutaten im Inventory haben und persönlich mit dem Schmied reden). In Dragon Valley bemerkten wir, daß die Höllenlöcher sich wieder geöffnet hatten. Schnell wurde der schützende Schirm wieder über diese Naturphänomene gelegt. Elin sprengte danach das große Tor. Es erschienen zwar einige Skelette, die uns erfahrenen Kämpfern jedoch nichts mehr anhaben konnten. Wir betraten nun Dragon Cave...

Dragon Cave

Zuerst arbeiteten wir uns durch den Startraum, danach drangen wir nach Nordwesten bis zum Totenpfahl vor und erkundeten schließlich die Halle im Südosten. Selbstverständlich versiegelten Elin und Kusa sämtliche Höllenlöcher, die sie aufspürten.

Im Nordosten des Gewölbes versperrte uns eine Statue den Weg. Raening mußte sie viermal „ansprechen", bis sie endlich den Weg freigab. In dem neu zugänglichen Raum wurden abermals die Höllenlöcher lahmgelegt. Raening sah sich die Statue in der Mitte des Raumes genauer an. Durch japanische Sprachausgabe und deutschen Text erfuhren wir, daß Hellminor mit Hilfe des Lamentation Sword befreit werden könnte. Eine erste Spur zu dieser geheimnisvollen Waffe entdeckten wir in Eastern Village – der Juwelier riet uns, Kontakt mit dem General aus Stone Village aufzunehmen, doch das verschoben wir auf später, da noch einige Aufgaben zu erledigen waren (siehe Kapitel „Der Gottesstein").

Neue Aufgaben

Hexe von Stone Village identifizieren: Der Juwelier aus Stone Village erzählte uns von seiner Angst vor der ortsansässigen Hexe. Wir befragten sie nach ihrer Identität, worauf sie sich mit höhnischem Gelächter in eine Witch der 58. Stufe verwandelte. Während sich Raening allein um diese Ausgeburt der Hölle kümmerte, erschlugen Elin und Kusa die Schwertkämpfer. Nachdem die Hexe das Zeitliche gesegnet hatte, kümmerte sich Raening um die Snake Demons, die den Kampf bisher überlebt hatten. Die Hexe besaß ein Halsband, ansonsten hatte ein Gegner noch ein starkes Schwert verloren. Der Juwelier gab uns 3735 Goldmünzen für unsere Bemühungen.

Shining befreien: Von der White Lady in Eastern Village erfuhren wir, daß Shining von Two Headed Demons entführt wurde! Wir eilten sofort nach Echo Valley und kämpften gegen eine ganze Horde dieser übelriechenden Kreaturen. Der Anführer hinterließ einen Schlüssel, den Elin an sich nahm und dem Skelett, das das Gefängnis von Shining bewachte, übergab. Es verschwand, und Shining machte uns auf ein gutes Schwert aufmerksam, das im Westen der Karte lagerte (Manchmal gibt Shining auch keine Auskunft).

Phoenix Feathers: Um Neck Cave betreten zu können, mußte an einem Springbrunnen „ein Zauber gemacht werden“. Nur Helden, die einen „Magic“-Wert von mindestens 50 hatten, konnten sich in diese Höhle teleportieren lassen. Um auch Elin den Eintritt zu ermöglichen, wurde er mit magischen Ringen und einem magischen Amulett ausgestattet, bis er den vorgeschriebenen Wert erreicht hatte. Im Neck Cave räumten wir systematisch auf (zuerst den östlichen Teil, wo sich ein Fluchtweg befand, danach den westlichen). Im Nordwesten erwartete uns bereits die Hell Witch. Auch sie war kein unüberwindlicher Gegner, Raening bedachte sie mit ihren gefürchteten Pfeilen, während die beiden Männer die fliegenden Dämonen beschäftigten. Erwartungsgemäß hinterließ uns die Witch die Phoenix Feather. Der Kaufmann aus Eastern Village bot uns wahlweise 8000 Goldstücke oder einige wertvolle Gegenstände für die Feder an.

Ghost Cave: Im Südwesten des Neck Cave lag ein Teleporter zum Ghost Cave, doch da es in dieser Höhle von Monstern nur so wimmelte und die Ausbeute an guten Waffen nicht sehr groß war, zogen wir es vor, uns den Streß einer Erforschung der Höhle zu ersparen.

Pilz finden: Für den in Mantis Village lebenden Juwelier sollten wir im Südosten des Devil Rivers einigen Dämonen einen kleinen Pilz abnehmen und ihn ihm bringen. Das war eine gute Gelegenheit, diese letzte Karte zu erforschen. Die gesuchten Gegner hielten sich im Süden auf. Es bot sich an, sie von der anderen Seite des Flusses aus abzuschießen. Da den restlichen Gegnern dank besserer Bewaffnung nun gut beizukommen war, nutzten wir noch einmal die Gelegenheit für ein ausgiebiges Training. Die Talentpunkte hatten wir nun so verteilt:

Name	Stufe	Health	Str.	Magic	Dex.	Brain
Elin	29	37	74	40	42	39
Kusa	29	26	50	65	50	42
Raening	33	45	72	60	40	49

Der Gottesstein

Nach all diesen kleinen Nebenaufgaben war nun doch die Neugierde auf den Gottesstein geweckt. Also suchten wir den General aus Stone Village auf. Er riet uns, den Stein, der auf der östlichen Insel von Tiger Valley zu finden war, selbst zu besichtigen. Raening inspizierte den Gottesstein, der in japanischer Sprachausgabe auf sie einsprach. Der General erschrak, als wir ihm von dem Vorfall berichteten und forderte uns auf, mit Orpherjo, der gleich nebenan wohnte, zu sprechen. Dieser bot uns Holy Well Water an, allerdings sollten wir dafür seinen Widersacher Bagiramas, der in Echo Valley sein Unwesen trieb, beseitigen. Wir trafen einen gewissen Valgiramas am unteren Drittel der Karte an (östlicher Teil). Als er zu Boden sank, fiel ihm der gesuchte Cassia Tree aus der Hosentasche. Aus diesem Grund verzichteten wir auf eine ausgedehnte Suche nach Bagiramas – ein dumpfes Gefühl sagte uns, daß diese Suche eh keinen Erfolg gehabt hätte...

Orpherjo gab uns ein Buch, über das sich der Dorfchef in Western Village sehr freute. Erst nach der Abgabe des Buches schenkte Orpherjo uns das heilige Wasser.

Als wir es über den Stein gossen, löste er sich auf und ein Schwert kam zum Vorschein. Doch leider ließ es sich nicht herausziehen. Etwas genervt suchte Raening ein letztes Mal den General auf, der ihr ein Zauberbuch aushändigte und ihr vorschlug, damit das Siegel zu brechen. Und tatsächlich – es gelang! Elin hielt das sagenumworbene Lamentation Sword in der Hand!

Bevor wir ein weiteres Mal in die Tiefen des Dragon Cave hinabstiegen, stuften wir Zaubersprüche bei der Hexe aus Eastern Village auf:

Alle: „Resurrection“, „Seal Magic“.
Elin: „Healing“ L6, „Stone Curse“ L4.
Kusa: „Healing“ L6, „Fire Wall“ L7, „Fire Rain“ L6, „Stone Curse“ L6, „Ice Rain“ L7, „Fire Ball“ L6.
Raening: „Healing“ L11, „Stone Curse“ L5.

Der Übergang

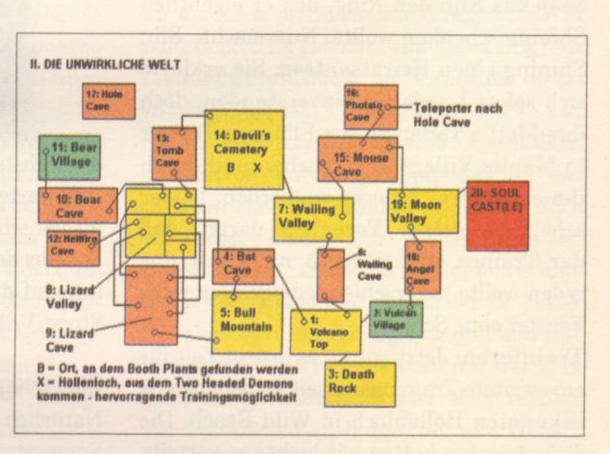
Die Höllenlöcher im Dragon Cave hatten sich zum Glück nicht erneuert, wir konnten unbehelligt bis zur Statue vordringen. Elin als Träger des Lamentation Sword, inspizierte die Statue und entschloß sich nach kurzem Zögern dazu, Hellminor zu befreien. Seine Elitesoldaten boten keine große Herausforderung, wichtig war nur, daß sich immer jemand in der Nähe Hellminors aufhielt, um ihn am Abschießen seiner gefürchteten Feuerbälle zu hindern. Hellminor teleportierte uns, nachdem wir ihn besiegt hatten, in die unwirkliche Welt. Was würde uns hier wohl erwarten?

Allgemeines zur Unwirklichen Welt

– Mit dem ersten verdienten Geld sollten **zwei Emperor´s Rings** für Raening und zwei neue Bögen gekauft werden.
– Je durchschlagskräftiger eine Waffe ist, desto teurer ist die Reparatur, also die besten Waffen nur für starke Gegner verwenden.
– Getötete Gegner verlieren wesentlich seltener Gegenstände und Geld als in der Wirklichen Welt.
– Zaubersprüche, die nach und nach aufgestuft werden sollten, sind: Healing (Raening, etwa bis Stufe 12) und Fire Wall (Kusa, etwa bis Stufe 10).
– Es ist sinnvoll, stets mehrere Reserveschwerter und -bögen zu besitzen, damit Ihr nicht alle halbe Stunde zum nächsten Schmied rennen müßt.
– Weiterhin gilt: Höllenlöcher sind in den allermeisten Fällen sofort zu versiegeln – es sei denn, man kann an dem Loch leicht Geld oder Erfahrungspunkte sammeln.

2. TEIL: DIE UNWIRKLICHE WELT

Erste Schritte



Wir standen plötzlich in Volcano Top. Glücklicherweise entdeckte Elin im Osten einen Ausgang zum Vulcan Village, wo uns der Schmied neue Rüstungen und Mordwerkzeuge zu horrenden Preisen anbot. Die Einwohner der Stadt erzählten uns einiges über die Dämonen, die Herrscher der Unwirklichen Welt – außerdem erhielten wir zwei Aufträge:

Der Devil Hunter flehte uns an, ihm vom alten Mann aus Bull Mountain ein Poison of Ganza zu besorgen. Der Juwelier stellte uns Blue Girl vor, die ihr ganzes Hab und Gut in Wailing Valley verloren hatte.

Als wir jedoch Volcano Top erneut aufsuchten, machten wir die höchst unangenehme Bekanntschaft mit den dort lebenden Kreaturen, die uns gewaltig an Stärke überlegen

waren. Um eine längere Reise zu überstehen, mußte noch viel trainiert werden. Gelegenheit dazu bot sich in Death Rock – dort versiegelten wir alle Höllenlöcher bis auf das in der nordöstlichen Ecke der Karte. Wir töteten so lange diese vergleichsweise harmlosen Monster (nicht die Breath Blade benutzen, da die Reparatur dieser Waffe sehr teuer ist), die dieses Loch verließen, bis die Waffen der Reparatur bedurften. Nach langem Training hatten wir die Talentpunkte so verteilt:

Name	Stufe	Health	Str.	Magic	Dex.	Brain
Elin	39	45	100	53	46	39
Kusa	35	35	60	70	52	46
Raening	40	50	90	70	40	51

Poison of Ganza besorgen: Beim Schmied kauften wir einige Waffen und marschierten über Bat Cave nach Bull Mountain. Im Nordosten dieser Karte stand der alte Mann, der uns gerne die Poison of Ganza herstellen wollte, allerdings dafür Wild Ginsing benötigte. Elin besaß noch eines dieser seltenen Pflanzen (besitzt die Gruppe kein Wild Ginsing mehr, so könnt Ihr es beim Ladenbesitzer für schlappe 10000 Goldstücke erwerben) und kaufte für 2000 Goldstücke dem alten Mann das Heilmittel ab. Der überglückliche Devil Hunter schenkte uns dafür 5000 Goldstücke und einen Bogen.

Crystal Stone wiederfinden: Um nach Wailing Valley zu gelangen, mußten wir die gleichnamige Höhle passieren. In der nördlichen Hälfte dieser Grotte waren etliche Höllenlöcher angelegt. Nachdem wir die Brücke in der Mitte der Karte überquert hatten, stürmten wir zuerst das östliche Höllenloch, später wurde das westliche versiegelt. An den übrigen Löchern trainierten wir danach ausgiebig, um vor allem Geld zu sammeln. Durch den nördlichen Ausgang gelangten wir nach Wailing Valley. Wir schlugen uns nach Norden durch, wo wir erneut gegen Valgiramas kämpfen mußten. Den Kristall, den er fallen ließ, brachten wir dem Blue Girl, das uns einige nützliche Schriftrollen schenkte (Kusa benutzte die Schriftrollen für bessere Health, Elin stufte Brain auf).

Durch das viele Training konnten wir eine Menge Erfahrung sammeln, wobei wir die Talentpunkte folgendermaßen verteilten:

Name	Stufe	Health	Str.	Magic	Dex.	Brain
Elin	47	63	100	68	50	52
Kusa	41	53	80	76	57	49
Raening	49	60	100	85	50	53

Bear Village

Da die Bewohner von Vulcan Village keine weiteren Aufträge mehr für uns parat hatten, zogen wir nach Westen. Über Bat Cave gelangten wir nach Lizard Valley, wo wir ins Lizard Cave hinabstiegen. Diese Höhle verließen wir im Nordwesten, um über Lizard Valley nach Bear Cave zu gelangen. Wir durchquerten auch diese Höhle und standen kurz darauf endlich in Bear Village.

Als wir die Hexe des Dorfes ansprachen, gab sie sich als Raedina zu erkennen. Sie und Raegios übertrugen uns die Aufgabe, den Puppenmacher in Lizard Cave aufzusuchen. Wir sprachen noch kurz mit dem Ladenbesitzer und dem Vermittler, reparierten unsere Waffen, aktivierten den Teleporter nach Vulcan Village und machten uns schließlich auf den Weg.

Der eine Dämon

Twin Demon töten: Den Puppenmacher entdeckte Raening, die im Alleingang die zahlreichen Witches und Flugdämonen beseitigte, etwa in der Mitte der Karte. Beim Gespräch mit ihm stellte sich heraus, daß er der Gefangene des Twin Demons, der in Hellfire Cave lebte, sei und daß er unsere Bitte erst erfüllen würde, nachdem diese Bestie von uns vernichtet wurde. Wir nahmen diesmal den westlichen Ausgang und gelangten so nach Hellfire Cave. Raening wurde mit zwei Emperor´s Rings ausgestattet. Da Elin und Kusa hier keine große Hilfe waren, mußte Raening die Höllenlöcher im Alleingang versiegeln. Sie nahm sich zuerst die beiden nordöstlichen Löcher vor und benutzte regelmäßig Angel´s Touches und Beast´s Nails, um nicht gleich beim ersten Treffer umzufallen (dies ist die wahrscheinlich schwerste Stelle im ganzen Spiel, weil permanent Witches und geflügelte Dämonen die Höllenlöcher verlassen – es ist schwer, hier nicht zu verzweifeln!). Raening kümmerte sich danach erst um die nördlichen, später um die südlichen Höllenlöcher. Nachdem auch der letzte Gegner gestorben war, sprach sie Twin Demon an. Der darauffolgende Kampf war nach den letzten Strapazen direkt erholsam. Wir steckten Twin Demons



Augen ein und brachten sie dem Puppenmacher, der nun von uns verlangte, Cool Demon zu töten.

Vorher mußte jedoch unsere Reisekasse aufgefüllt werden (Waffen vorher reparieren!). Über Lizard Cave und Lizard Valley erreichten wir Tomb Cave. Dort warteten eine Menge Goldmünzen in den Schatztruhen auf uns. Wir verließen Tomb Cave durch den nördlichen Ausgang und gelangten so nach Devil´s Cemetery. Hier erwarteten uns relativ leichte Gegner. Es gab auch eine praktische Trainingsgelegenheit in der kleinen „Bucht" westlich vom östlichen Ausgang (auf der Karte mit „X" markiert). Two Headed Demons verließen scharenweise das südöstliche Höllenloch dieser „Bucht". Nach ausgiebigem Training hatten die Helden folgende Basiswerte:

Name	Stufe	Health	Str.	Magic	Dex.	Brain
usa	45	60	100	77	58	52
Raening	54	68	105	91	53	56

Jede Menge neuer Aufträge

Galapagos töten: Wir reisten nach Death Rock, um nun endlich die Aufgabe, die uns der Vermittler aus Bear Village gestellt hatte, zu erfüllen. Galapagos selbst trafen wir in der südöstlichen Ecke der Karte an. Er fiel nach kurzem Kampf und wir erhielten einen wertvollen magischen Bogen vom Vermittler aus Bear Village.

Booth Plants besorgen: Als wir ihn erneut ansprachen, trug er uns auf, Booth Plants vom Devil´s Cemetery zu besorgen. Sie wuchsen im südwestlichen Teil der Karte (markiert mit „B"). Wir tauschten diese Pflanze beim Vermittler gegen drei Wild Ginsings ein.

40000 Goldstücke verdienen: Der Vermittler bat uns, ihm 40000 Goldstücke zu übergeben. Als Gegenleistung bot er uns ein Schwert (Angriffstärke 75, Magic +12, Skill +10 und Live +50) an. Obwohl der Preis für diese Waffe enorm war, brachten wir ihm das Geld.

Teeblätter transportieren: Unsere nächste Aufgabe war es, dem Schmied von Vulcan Village Teeblätter zu bringen. Dieser wußte

allerdings nicht mehr, wie viel Geld er uns dafür angeboten hatte, so daß wir zwischen drei Angeboten wählen durften. Bescheiden, wie wir nun mal waren, wählten wir 5000 Goldstücke an, mit dem Erfolg, daß er uns 7000 zahlte.

Der Vermittler wollte uns jetzt nach Moon Valley schicken – wir nahmen den Auftrag zwar an, wollten ihn jetzt aber noch nicht erledigen.

Wir kehrten nach Vulcan Village zurück. Der Vermittler im Süden des Dorfes bat uns, Hellminor im Angel Cave zu vernichten. Auch diesen Auftrag vertagten wir vorerst.

Heaven Bow finden: Der Knight im Süden von Vulcan Village hegte die Hoffnung, daß wir in der Lage wären, den Heaven Bow aus dem Mouse Cave zu holen. Als er von 20000 Goldstücken Belohnung sprach, gab es keinen Grund mehr, diesen Auftrag abzulehnen. Wir reisten also nach Mouse Cave und arbeiteten uns langsam auf den Mittelraum zu, wobei Raening immer vorausgeschickt wurde, da sie gegen die vielen Witches die besten Chancen besaß. Kurz vor dem großen Raum stießen wir auf den Hook Demon und schnappten uns nach kurzem Kampf den Bogen. Da wir uns gerade in der Nähe von Photato Cave aufhielten, erkundeten wir auch diese Karte. Hole Cave besaß eine Menge Höllenlöcher, aber nur wenige nützliche Gegenstände, es war somit keine Erforschung wert.

Hellminor erneut töten: Nachdem wir die Waffen auf Vordermann gebracht hatten, wagten wir einen Vorstoß nach Angel´s Cave. Die Gegner waren nun dank neuer Waffen und unserer Kampferfahrung relativ leicht zu besiegen. Hellminor wartete im nördlichsten Drittel der Karte auf uns. Die mit Angel´s Touch und Beast´s Nail ausgestattete Raening machte kurzen Prozeß mit ihm.

Holly Well Water besorgen: Der Vermittler aus Vulcan Village forderte uns auf, Holly Well Water aus Bear Village zu besorgen. Der freundliche Ladenbesitzer, der in dieser Stadt seinen Laden betrieb, überließ uns gerne das Wasser. Kusa übergab es dem Vermittler, der ihn mit Stärke und 5000 Erfahrungspunkten beschenkte.

Devil´s Scale finden: Der Vermittler schickte uns nun nach Tomb Cave, um uns dort den Devil´s Scale suchen zu lassen. Der Gegenstand lag im oberen Drittel der Karte direkt südlich vom Nordausgang. Der Vermittler dankte uns und händigte die versprochenen 7000 Goldstücke aus.

Dämomen bei Devil´s Cemetery: Der nächste Auftrag führte uns nach Devil´s Cemetery. Unsere Aufgabe bestand darin, alle Dämonen, die dort ihr Unwesen trieben, ins Jenseits zu befördern. An Punkt „B“ stand ein Devil Knight, der jedoch keineswegs gegen uns kämpfen wollte, sondern nur den Bogen, der ihm vom Schmied aus Vulcan Village gestohlen wurde, vermißte. Der Schmied wurde sofort zur Rede gestellt – er rückte den Bogen raus, der Devil Knight schenkte ihn uns und wir erhielten immerhin noch 3000 Goldstücke vom Vermittler. Da der Vermittler keine weiteren Aufgaben mehr für uns parat hatte, ließen wir die gesamte Ausrüstung reparieren und marschierten nach Moon Valley.

Nail of Vamp besorgen: Da die in Moon Valley lebenden Gegner uns inzwischen hoffnungslos unterlegen waren, war die Erkundung der Karte fast schon ein erholsamer Spaziergang. Die Vamp versteckte sich in der Mitte der Karte, doch das half ihr nichts – auch sie machte Bekanntschaft mit unseren Schwertern. Wir steckten den Fingernagel ein und ließen uns vom in Bear Village lebenden Vermittler den versprochenen Schild aushändigen.

Der andere Dämon

Cool Demon töten: Um Soul Castle betreten zu können, mußten wir lediglich versuchen, das Eingangstor zu öffnen. Der Torwächter erschien und jedes Partymitglied mußte ihm läppische 500 Goldstücke bezahlen, um eingelassen zu werden (**jeder** Charakter muß 500 Goldstücke besitzen). In der Burg kämpften wir uns zuerst den Weg nach Süden, danach den Weg nach Norden frei und beseitigten im Wege liegende Höllenlöcher. Danach kehrten wir zum Ausgangspunkt zurück und Raening drang – mit Beast´s Nail und Hawk Wings ausgestattet – zum Mittelpunkt der Karte vor und versiegelte die vier Höllenlöcher in dem Raum. Als das letzte Loch verschlossen war, folgten Elin und Kusa und wir sprachen mit Cool Demon, der sich in der Mitte des Raumes aufhielt. Er zauberte das Lamentation Sword herbei. Nach längerer Unterhaltung wurde er zum Feind und verlor beim Sterben seine Ohren. Da wir das Lamentation Sword nicht aus dem Stein ziehen konnten, suchten wir den Puppenmacher in Lizard Cave auf, der uns gerne die Ohren des Cool Demon abnahm. Anschließend verwandelte er sich in Satan persönlich. Daß er uns nicht sofort tötete, würde er später noch bitter bereuen...

Das Lamentation Sword

Wir sprachen mit Raedina in Bear Village; von ihr erfuhren wir, daß Raegios sich im Angel Cave aufhielt. (**Jeder** Held muß nun mindestens 500 Goldstücke Bargeld besitzen.)

Raegios erzählte uns vom Tod Raedinas. Als Raening ihn ein zweites Mal ansprach, übertrug er uns die ehrenvolle Aufgabe, das Lamentation Sword zu finden und Satan den Garaus zu machen.

Der Torwächter gewährte uns erneut Einlaß ins Schloß. Diesmal erforschten wir die gesamte Karte (außer dem unteren Teil) und vernichteten sämtliche Höllenlöcher im Uhrzeigersinn. Danach marschierten wir zum Mittelraum und versuchten, das Lamentation Sword herauszuziehen. Es folgte ein schwerer Kampf (Hawk Wings und Beast´s Nail benutzen). Nachdem der letzte Gegner gefallen war, versuchte Elin abermals, das Schwert aus dem Stein zu ziehen – jetzt gelang es.

Das Finale

Diesmal nahm ein Held unser gesamtes Vermögen an sich und verließ allein das Schloß. Von Raegios erhielt er einen Kristallschlüssel. Das Geld legte er in Dragon´s- und Beast´s Nails, Angel´s Touches und Manatränke an. Mit diesen Gegenständen ausgerüstet, kehrte er zum Soul Castle zurück. Die Helden besaßen nun folgende Basiswerte:

Name	Stufe	Health	Str.	Magic	Dex.	Brain
Elin	52	70	115	75	50	53
Kusa	51	65	+136	96	60	53
Raening	60	70	110	100	60	64

Die ganze Gruppe ging zur südwestlichen Statue. Als wir sie untersuchen wollten, verschwand sie und der Durchgang war frei. Nun rannte Raening zum Teleporter, aktivierte ihn und sprang sofort durch das Teleporterfeld. Die anderen Helden folgten ihr und beachteten die vier offenen Höllenlöcher nicht. Im nächsten Raum rüsteten wir uns mit den besten Waffen aus und sprachen mit Satan. Im darauffolgendem Kampf wurden zuerst die fliegenden Dämonen, danach die Witches und zuletzt die Skelette eliminiert. Der Kampf gegen Satan selbst war eigentlich ein Kinderspiel – er dauerte nur lang.

Raening kehrte nach Hause zurück, Kusa ließ seinen Rucksack im Brunnen explodieren und Elin verwandelte sich in eine Statue. Das Abenteuer war beendet.

POWERPLAYER

hinterlassen Spuren!



www.powerplay.de



Keine Erfolgs-Strategie, kein Trick und kein Cheat bleibt ihnen verborgen! Denn Power Player sind mit ihrer Power Play immer auf dem neuesten Stand! Wo die anderen noch grübeln, stürzen sich Power Player schon auf das nächste Level. Als Dauer Power Player bist auch Du immer dabei - mit einer randvollen CD, die Dich jeden Monat mit aktuellsten Spiele-Demos und Tips&Tricks versorgt. Und der Preisvorteil von 15% ist auch nicht zu verachten!

Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

Power Play, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München

oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **weka@csj.de**

Ich werde Dauer Power Player

Ja, ich will Power Play jeden Monat frei Haus - mit 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

❑ nach Erhalt der Rechnung ❑ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

DPE97

Datum, 2. Unterschrift Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

So werten wir!

Der Wertungskasten

Um Euch für jedes Spiel möglichst viele Informationen kompakt und schnell überschaubar zu servieren, haben wir diesen Wertungskasten entwickelt. Er enthält neben den wichtigsten technischen Angaben die Wertungen. Am wichtigsten ist uns dabei der Spielspaß, der natürlich für SOLOspieler anders ausfallen kann als im MULTIplayermodus. Falls ein Spiel keine Mehrspieleroption hat, findet Ihr hier einen Gedankenstrich „-" vor.

Gleich unter der Hauptwertung haben wir nun die wichtigen Subwertungen optisch hervorgehoben. So könnt Ihr auf einen Blick erfahren, was im Einzelnen Grafik, Sound und Spieltiefe bei diesem Testkandidaten taugen. Merke: Ein schön opulentes Edelwerk muß nicht unbedingt Spaß machen und ein plattes Ballerspiel mit wenig Spieltiefe kann tollen Sound hervorbringen.

Unter welchen Hardware-Voraussetzungen ein Programm überhaupt erst den Spielbetrieb aufnimmt, findet Ihr jetzt am Ende eines jeden Testberichts. Neben der Minimalforderung geben wir auch gleich eine Empfehlung ab, mit welchem PC-System das Spiel erst richtig rund läuft.

wird in der Regel aber ... mehrere ... ange Abende verschlingen

Mindestanforderung: P100, 8MB RAM, 2x CD, ... MB Grafik SVGA
Empfohlen: P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik 3DFX

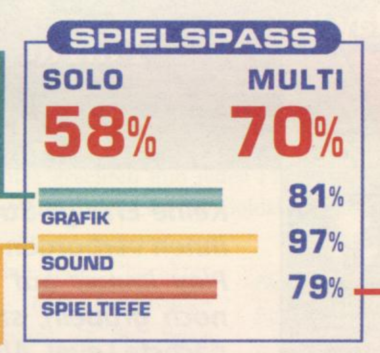


So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts.

Name	Peng! Peng!
Genre	Kanonensimulation
Hersteller	Smith&Wesson
Schwierigkeit	hoch
Preis	9999 Mark
Steuerung	Gamepad
Spiel	Russisch
Anleitung	Lettisch
Multiplayer	bis zu 6 Spieler

GRAFIK

Auflösung, Farbenpracht, Erkennbarkeit, Phantasievolle Entwürfe, stimmiges Gesamtbild und gelungene Animationen fließen in diese Wertung ein. Licht-, Schatten-, Wasser- und Feuereffekte kommen je nach Genre noch hinzu.



SOUND

Hier interessiert uns nicht nur dröhn, sondern auch schön: Die Melodien dürfen nicht in den Wahnsinn treiben, die Effekte sollen passend und abwechslungsreich sein und die Sprachausgabe darf ruhig erträglich und verständlich sein. Wenn das ein atmosphärisch dichtes Potpourri ergibt- super!

SPIELTIEFE

Wohl nicht in jedem Genre kaufentscheidend, gibt uns die Spieltiefe einen Anhaltspunkt dafür, wie stark wir uns mit dem Titel auseinandersetzen mußten. Je komplexer die Zusammenhänge, je größer der Umfang (Karten, Szenarien, Modi...) und je ausgefeilter Interaktion, Aufgabenstellung und Abwechslungsreichtum, desto höher wird die Spieltiefe-Wertung ausfallen.

SUPER



Fritz Effenberger

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

AB 18

VORAUSSETZUNG

Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist



Stephan Freundorfer



Chris Peller



Maik Wöhler



Ralf Müller



JoeNettelbeck



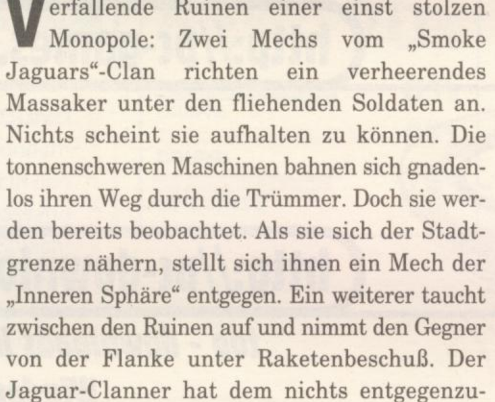
Thomas Ziebarth


http://tendance.de
the ultimate scene web
http://raves.de
the big party- & club-web
http://deejays.net
the online recordstore
http://abyss.de
the artist web side
http://pc-games.org
all around games
http://pc-download.com
top - downloads in Musiksoftware, PC-Games, Windows, Internet Utilities & Tools
DAS MAGAZIN FÜR TECHNO, HOUSE & DRUM ´N´ BASS
http://tendance.de
TenDance
Chat . Vinyl & CD Reviews . Kino News & Neuheiten . Stories, Interviews, Berichte . Club- & Labelnews . Web Service
DJ & Studio Equipment Tests . Online Recordstore . Playstation & PC Game Tests . Hits der Woche . Party Dates aus über 150 Clubs
Online DJ Booking . Download: Musiksoftware . PC Games . Windows Tools . Internet Utilities & many more
TEN DANCE MEDIA ENTERTAINMENT WEB

Mechw

Der Krieg

In voller Pracht, mit ganzer Wucht – so kolossal war der Spielspaß noch nie...



Die Zoom-Funktion erleichtert das Zielen auf Distanz



Ein Gegner, der noch zu den Leichtgewichten gehört und kein wirkliches Problem ist



Zwei Kameraden eilen zur Unterstützung herbei

Verfallende Ruinen einer einst stolzen Monopole: Zwei Mechs vom „Smoke Jaguars"-Clan richten ein verheerendes Massaker unter den fliehenden Soldaten an. Nichts scheint sie aufhalten zu können. Die tonnenschweren Maschinen bahnen sich gnadenlos ihren Weg durch die Trümmer. Doch sie werden bereits beobachtet. Als sie sich der Stadtgrenze nähern, stellt sich ihnen ein Mech der „Inneren Sphäre" entgegen. Ein weiterer taucht zwischen den Ruinen auf und nimmt den Gegner von der Flanke unter Raketenbeschuß. Der Jaguar-Clanner hat dem nichts entgegenzusetzen. Der Überraschungsmoment hat gewirkt – die erste Schlacht ist gewonnen.

In der riesigen Explosion überhitzt jedoch der andere Koloss, und die Munitionsvorräte verwandeln sich in das sprichwörtliche Pulverfaß. Dem Piloten bleibt nichts anderes übrig, als vor der drohenden Explosion den Schleudersitz zu betätigen.

In dieses düstere Zukunftszenario verschlägt Euch der dritte, und unter der Flagge von Microprose, letzte Mechwarrior-Titel. Denn nachdem der Lizenzgeber FASA Interactive von Microsoft



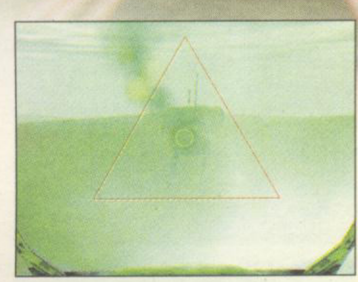
Diesen Mech hat es ausgesprochen formschön zerlegt

arrior 3

geht weiter

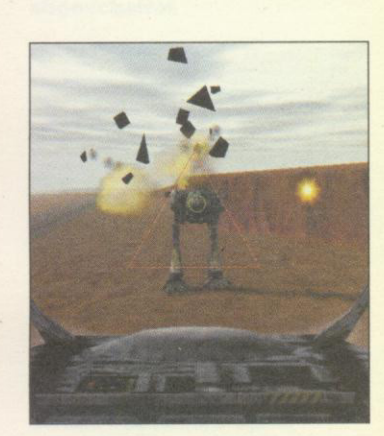


Jetzt bitte nur nicht feuern. Ein geballter Gruppenbeschuß würde uns nicht gut tun.

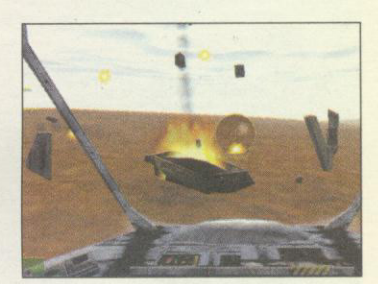


Die Lichteffekte tragen viel zur Atmosphäre bei

Der macht keine Schwierigkeiten mehr



Pech gehabt! Der letzte Waffenarm verabschiedet sich endgültig.

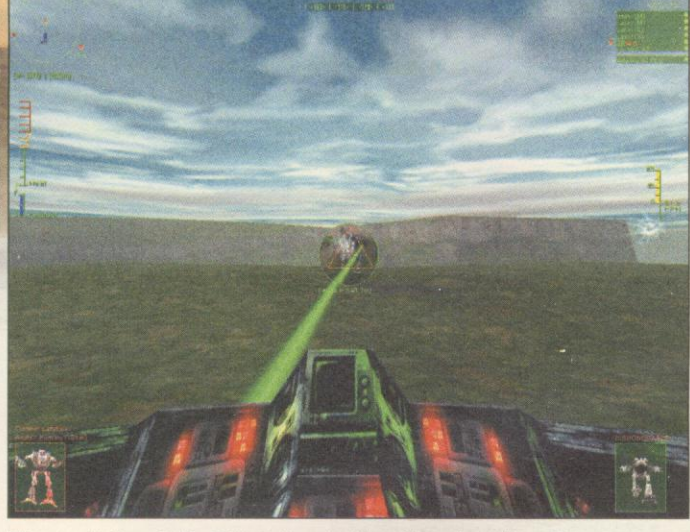


Panzer sind, da sie oft in Gruppen auftauchen, mehr störend als gefährlich

gekauft wurde, dürfte der zukünftige Publisher weiterer Titel feststehen. Doch zurück zu unserem Spiel: In dem großen Krieg zwischen der inneren und äußeren Sphäre versucht sich der „Smoke Jaguars"-Clan auf einem Planeten einzuigeln. Ihr gehört mit zu den Streitkräften, die genau dies tunlichst verhindern sollen.

Rekruten vor!

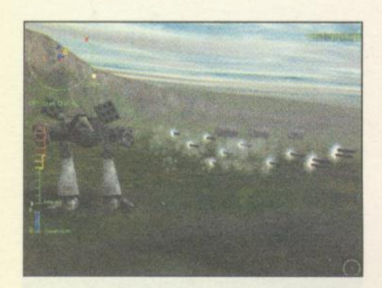
Nach dem sehr stimmigen Intro darf zwischen drei Modi gewählt werden. „Frischlingen" ist das das Tutorial zu empfehlen. Behutsam werden die riesigen Maschinen bis ins Detail erklärt, und so sollten danach selbst komplexe Manöver und die umfangreiche Tastaturbelegung kein Problem mehr sein. Die Mechs sind nämlich nicht nur riesig, sondern auch mit allerei High-Tech ausgestattet. Torso und zusätzlich sogar die Waffenarme lassen sich ohne Änderung der Laufrichtung jeweils um 90° drehen. Theoretisch ist es also möglich, während einer Vorwärtsbewegung einen Gegner im Rücken unter Beschuß zu nehmen! Das HUD im Cockpit informiert den Mechwarrior über alle wichtigen Ereignisse. Der Radar ermittelt die Position feindlicher sowie verbündeter Einheiten. Der Zustand anvisierter Gegner läßt sich mittels Schadensanzeigen genau ermitteln und Schwachstellen so schneller aufdecken. Besonders wichtig ist die Temperatur des eigenen Untersatzes. Übermäßiger Gebrauch von Strahlenwaffen beispielsweise führt unweigerlich zur Überhitzung und damit Notabschaltung des Mechs. Auch den Munitionshaushalt solltet Ihr nicht aus den Augen verlieren. Während Laser von dem Reaktor gespeist werden, sind Raketenwerfer oder Kanonen natürlich auf die untergebrachte Munition beschränkt. Unsichere Naturen können vor der großen Offensive die Instant-Aktion ausprobieren. Allein oder mit KI-Kameraden könnt Ihr schnelle Gefechte absolvieren, um die eine oder andere Unsicherheit auszumerzen oder einfach nur neue Taktiken zu studieren. Dabei dürft Ihr auf dem Schlachtfeld Eurer Wahl zwischen verschiedenen Siegesbedingungen wählen. Fühlt Ihr Euch bereit, geht es an die Kampagne.



Ein gezielter Schuß ist durch die oftmals träge Steuerung unnötig schwierig



Die mobilen Basen sind ungemein wichtig und sollten auch geschützt werden



Das war knapp! Manche Kameraden schießen trotz verdeckter Schußbahn.



Unsere Lanze wartet auf den bevorstehenden Angriff

Aller Anfang ist leicht

Es beginnt behutsam. Die ersten Missionen dienen zum Warmschießen, der Schwierigkeitsgrad steigt moderat an. Vor jedem Einsatz werden die Ziele mit einem zweckmäßigen Video eindeutig erläutert. In der Regel beherbergt jeder Abschnitt mehrere Teilaufgaben, die über sogenannte Wegpunkte miteinander verknüpft sind. Anfangs seid Ihr noch auf Euch allein gestellt. Doch mit dem voranschreitenden Krieg und den damit verbundenen Aufgaben bekommt Ihr Kameraden als Rückendeckung. Bis zu drei andere Mechwarrior werden Eure Befehle dann entgegennehmen. Die Kommunikation beschränkt sich dabei auf die gefechtstypischen Kommandos wie beispielsweise „attackiere mein Ziel!“ oder „gib mir Deckung!“. Da es niemals auszuschließen ist, daß der eigene Kampfkoloß erheblichen Schaden nimmt, darf während einer Mission zwischen den Scharmützeln repariert oder auch Munition geladen werden. Ihr könnt zu diesem Zweck mobile Basen zu Hilfe rufen, die Euren Boliden wieder auf Vordermann bringen. Der Feind ist Euch technisch weit überlegen, daher lohnt es sich auf jeden Fall, ihn fachmännisch auseinanderzunehmen.

Der Mech nach Maß

Daß die Schadensanzeige nach Armen, Beinen und Torso unterscheidet, hat seinen guten Grund. Es ist nicht nur wichtig, siegreich das Schlachtfeld zu verlassen, zusätzlich erfreut geborgenes Kriegsgerät des Feindes jedes Soldatenherz. Gegnerische Mechs gelten bereits als geschlagen, wenn sie mangels Bewegungsfreiheit darniederliegen. Ein paar gute Schüsse auf die



Das richtige Ausrüsten des eigenen Mechs ist besonders wichtig

Beine des Kontrahenten und ein fast intakter Roboter kann nachher eingesammelt werden. Frisch erbeutete Waffen dürft Ihr dann selbst verwenden. Vor jeder Mission können die Kolosse beliebig umgerüstet werden. Gerade die feindlichen Geschütze sind den eigenen in vielerlei Hinsicht überlegen. Warum also den Gegner nicht mit den eigenen Waffen schlagen? Dabei dürft Ihr jedoch das zuläs-

SUPER

Joe Nettelbeck

Ich gebe zu, daß ich mich mit den vorhergehenden Action-Simulationen aus der Mech-Schublade nicht sehr eingehend befaßt habe. Aber generell interessiert mich das Thema schon, was nicht zuletzt dem furiosen „Mech Commander“ zu verdanken ist. Hier freilich heißt das Motto „Sehen und staunen“: Wer die Blechkolosse einmal über den Screen marschieren sah, der ist ihnen für immer verfallen. Eine realistischere Grafik und präzisere, noch tiefer in die Einzelheiten reichende Animation habe ich bislang nicht gesehen (und ich hege den Verdacht, daß es auch noch ein Weilchen dauern wird, bis ein anderes Spiel hier gleichziehen kann). Aber natürlich besteht Mechwarrior nicht nur aus Äußerlichkeiten, sondern bietet auch ein cooles, selbst für Strategen wie mich, bedienbares Gameplay – jedenfalls solange ich mich nicht am Joystick versuche. Hier steht für mich der BattleTech-König des Jahres – und ich frage mich gerade, ob ich wohl drei Festplatten in meinen Rechner kriege...



Zwei Breitseiten, und der Gegner hat nichts mehr zu lachen. Nie wieder!



Dieser Mech wurde wegen Überhitzung vorerst abgeschaltet

sige Gesamtgewicht nicht überschreiten. Beim fröhlichen Basteln müßt Ihr auch an die Munition denken, die etliche Waffengattungen benötigt. Neben dem Offensivgerät gibt es auch einige andere Module wie neue Reaktoren, Kühlaggregate, bessere Sensoren und Panzerungen. Bei der später schier endlosen Auswahl sollte daher das Missionsziel genau studiert und der Mech an die Erfordernisse angepaßt werden. Eine falsche Zusammenstellung rächt sich nur allzu schnell, was besonders ärgerlich ist, da es sich lediglich um eine lineare Kampagne handelt. Missionen müssen also erfolgreich abgeschlossen werden, um weiterzukommen.



Atmosphäre satt

Der Sound überzeugt und kommt gerade bei Einsatz eines Subwoofers besonders zur Geltung. Die Stampfgeräusche der Stahlkolosse sowie die wuchtigen Waffen sorgen für das richtige Mechfeeling. Grafisch kann sich der Zukunftskrieg auch sehen lassen. Steckt der richtige 3D-Beschleuniger unter der Haube, dürft Ihr die Auflösung auf hemmungslose 1024x768 Punkte hochschrauben. Leider wirken manche Karten sehr eintönig, gerade die Wüstenlevel verdienen den Ausdruck eintönig. Andere Level hingegen beeindrucken durch viele Details. Die Engine ist flexibel, so daß selbst fehlgeleitete Raketen beim Aufschlag Krater hinterlassen. Auch sonst können destruktive Naturen ihren Neigungen freien Lauf lassen. Häuser, Schiffe, Begrenzungsmauern – fast alles läßt sich zerstören.



Das fachgerechte Zerlegen macht besonders Spaß

Die KI

Die Künstliche Intelligenz ist weist trotz einiger Schwächen in Ordnung. So ziehen sich z.B. Beschädigte zurück, um Hilfe zu holen, während sie ein anderes Mal trotz drohender Übermacht ins Verderben rennen oder beim Fluchtversuch an einer Wand hängenbleiben. *mw*

Minimum: P233, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: P II/300, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger

Name	Mechwarrior 3
Hersteller:	Hasbro/Microprose
Genre:	Action
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	ca. 90 DM
Steuerung:	Maus, Tastatur, Joystick
Spiel:	englisch
Anleitung:	englisch
Multiplayer:	Modem (2), TCP/IP, IPX (8)

SUPER



Maik Wöhler

Mechwarrior 3 ist genau das, was ich von Microprose auch erwartet hatte. Eine Grafik- und Soundkulisse, die das Kriegszenario perfekt einfängt: Knackige Missionen, die auch taktische Vorgehensweisen verlangen und das beliebte „Ich baue mir meinen Lieblingsmech". Selten habe ich so gebannt auf den Bildschirm gestarrt, und noch nie wurde ich von meinen Kollegen so oft ermahnt, den Sound runterzudrehen, da die Stampfgeräusche meines Mechs durch die Redaktionsräume hallten. Auch die flexible 3D-Engine, in der ich fast alles vernichten konnte, hat mir gefallen. Leider gibt es jedoch auch hier einige Wermutstropfen, durch die der Spielspaß ein wenig gemildert wird. Da wäre zum einen die KI, die sich zuweilen mehr als dämlich verhält, und zum anderen die vertrackte Steuerung. Auch die hohe Einarbeitungszeit wird nicht jeden ansprechen, sondern eher abschrecken. Dennoch bleibt das derzeit beste Mechspiel. Activision wird sich mit Heavy Gear 2 anstrengen müssen, wenn es den Thron für sich beanspruchen will!

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
87%	85%

GRAFIK	83%
SOUND	87%
SPIELTIEFE	60%

Land der Hoffnung

Land ohne Hoffnung? Trotz starker Anleihen an Siedler und Anno 1602 fehlt hier der Silberstreif am Horizont völlig

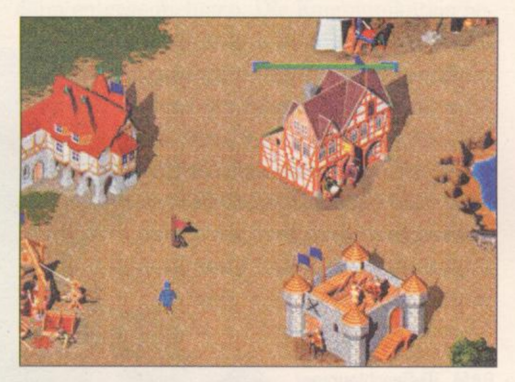
Aufbauspiele haben nach wie vor Hochkonjunktur, selbst Echtzeitstrategien nehmen gerne Elemente von Wirtschaft und Entwicklung auf. Auf diesen Zug springt auch die junge Firma Innonics aus Hannover und stellt sich mit ihrem „Land der Hoffnung" der internationalen Konkurrenz. Entweder in der 20-teiligen Kampagne oder in weiteren 20 Soloszenarien baut Ihr dort 40 unterschiedliche Gebäude wie Bauernhof, Schmiede oder Minen, bildet Facharbeiter und Soldaten aus und jagt dem Spielziel der Mission nach, auch gegen den Widerstand Eurer Nachbarn. In bekannter Weise errichtet Ihr Gebäude und schult verbesserte Einheiten, die wiederum andere Bauwerke ermöglichen oder Spezialfähigkeiten wie das Aufspüren von Bodenschätzen besitzen. Schon bald beginnen die ersten Scharmützel zwischen vereinzelt herbeispazierenden feindlichen Bütteln und Euren Kundschaftern und Soldaten, die aber bei konsequent aufgebauter Verteidigung keine Probleme bereiten. Eine kleine Übermacht an eigenen Streikräften sorgt da stets für Ordnung. Die Wirtschaft Eures Reiches basiert auf der Produktionskraft der Bauernhöfe, sie liefern Nahrung und tragen die Steuerlast. Dazu kommen Einnahmen aus dem Handel im lokalen Markt. Theoretisch wäre das Spiel ja eine Bereicherung oder weitere Variante des Aufbaustrategiegenres, aber Grafik (auch wenn die Gebäude teilweise animiert sind) und Bedienbarkeit wirken reichlich altbacken und drosseln das Spielvergügen auf ein Minimum. *fe*



Kaum stehen die ersten Gebäude, wird auch schon gefochten, leider in grafisch anspruchsloser Umgebung



Im Winter stockt zwar die landwirtschaftliche Produktion, nicht aber die Bautätigkeit



Mitten im Dorf steht das sogenannte „Ausbildungshaus"

Minimum:P 166, 16 MB RAM, 160 MB HD, 4x CD, 2 MB Grafik
Empfohlen: P 233, 32 MB RAM

Name	Land der Hoffnung
Genre	Strategie
Hersteller	Innonics
Schwierigkeit	leicht
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 5, TCP/IP

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
20%	16%

GRAFIK	38%
SOUND	32%
SPIELTIEFE	40%



HILFE



Fritz Effenberger

Auch wenn wir im Wirtschafts(-Strategie)wunderland leben und Blue Bytes Siedler einen unübersehbaren Einfluß auf die weltweite Spieleentwicklung genommen haben: Das hier muß nicht sein. Grundsätzlich ist Land der Hoffnung ein reichlich platter Siedler-Klon mit etwas mehr Betonung auf Echtzeitstrategieelementen à la Warcraft ohne wirkliche eigene Ideen. Auch die vier abwechselnden Jahreszeiten und die Zerteilung des Regierungsgeschäftes in fünf Bereiche bringen uns nicht weiter in Richtung Spiel- und Freizeitspaß. Kompliziert ist eben nicht dasselbe wie komplex, das wird aber gerade hierzulande gerne mißverstanden. Die Grafik wirkt trotz aktueller Windows-Farbtiefe flach und pixelig. Vollends nervtötend aber wird das Spiel durch die Bedienung – sie ist so plump und umständlich wie schon lange nicht mehr erlebt. Da finden sich auf den Software-Wühltischen der Kaufhäuser oder in Niedrigpreis-Wiederveröffentlichungen weit interessantere Schnäppchen. Land der Hoffnung bleibt leider ein mißglückter Versuch.

POWER PLAYer

lassen sich NICHT aufhalten!

Jetzt drei Ausgaben mit CD testen: für nur 9 Mark!



Als Power Player kennst Du alle Tricks, um Dich sicher auch durch beinharte Level zu boxen. Und für nur 9 Mark kannst Du mit drei Test-Heften sofort durchstarten - jede Ausgabe inklusive Power Play-CD mit den aktuellsten Demos, Videos und überlebenswichtigen Tips&Tricks. Apropos Durchstarten: Mach mit beim großen Power Play Programmier-Wettbewerb und gewinn einen Mercedes SLK 230 Roadster!

www.powerplay.de

Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

Power Play, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München

oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **weka@csj.de**

3 Hefte für 9 Mark? Ich bin dabei!

Ja, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben mit CD für 9,- DM. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

- ❑ nach Erhalt der Rechnung
- ❑ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

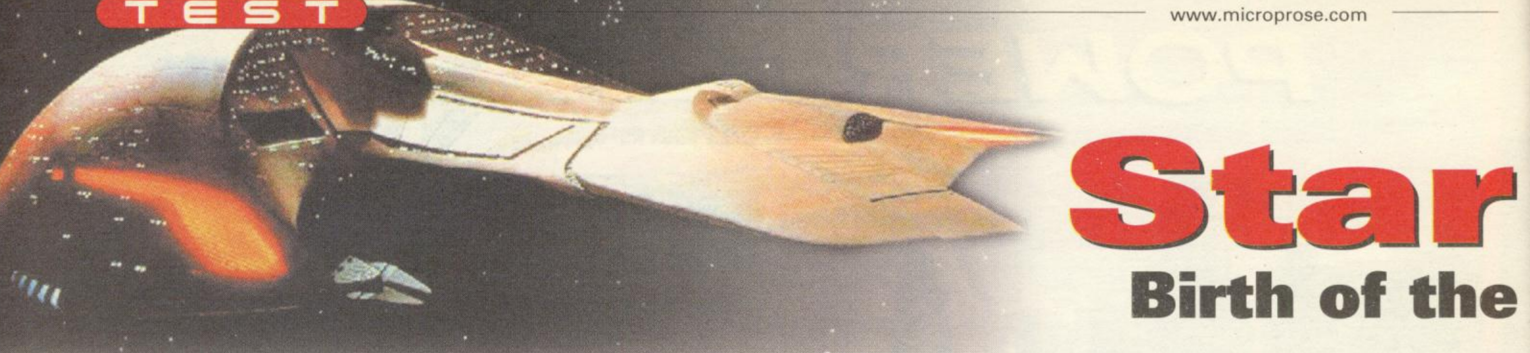
Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPE97

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Star Trek
Birth of the Federation

To boldly go... Das erste Strategiespiel im Star-Trek-Universum, das nicht nur was für Trekker ist.


Die Produktion auf den Planeten sollte stets am laufen gehalten werden


Die Ferengi lassen sich gerne mit Geldgeschenken überzeugen



Eine Angriffsflotte der Föderation im Anflug auf eine Ferengistation

Das Jahr 1999 wird den Trekkern etliche Strategiespiele im Star-Trek-Universum bescheren. Den Anfang macht Microprose´ „Birth of the Federation". Im „Next Generation"-Zeitalter angesiedelt, ist es Eure Aufgabe, eine der fünf spielbaren Rassen zum mächstigsten Faktor des Alphaquadranten zu machen. Zur Auswahl stehen die diplomatische Föderation, die kriegerischen Klingonen, die verschwiegenen Romulaner, die verschlagenen Cardassianer und natürlich die geldgierigen Ferengi. Je nach angewählter Rasse verändert sich das Benutzerinterface. Im Gegensatz zu den meisten anderen Strategiespielen ist es hier notwendig, die Eigenarten der fünf verschiedenen spielbaren Völker zu berücksichtigen. Während die Föderation naturgemäß eher die diplomatischen Kanäle nutzt, um Probleme aus der Welt zu schaffen, halten es die kampferprobten Klingonen ganz anders. Glorreiche Kriege, die später besungen werden, sind für sie das Kommunikationsmittel schlechthin. Die Motivation der eigenen Bürger wird immer von den Aktivitäten und den Erfolgen respektive Mißerfolgen mitbestimmt. Aber selbst Siege jeglicher Art können das Volk mißmutig stimmen, wenn Ihr die falschen Methoden anwendet!

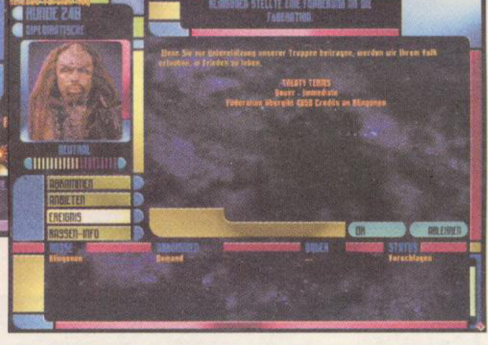


Forschung im Überblick: Nur mit den neuesten Technologien ist ein Reich konkurrenzfähig

Trek Federation



Arbeitskräfte sollten gut verteilt werden. Besonders die Forschung darf nicht vernachlässigt werden.



Die Klingonen haben Humor – sie wollen von uns Geld für Ihre Armee



Einzelne Schiffe könnt Ihr in Flotten gruppieren

Aufbau aus dem Nichts

Zunächst besitzt Ihr nur ein paar Schiffe, mit denen Ihr Euch die Planeten einverleibt, um Euer Imperium aufzubauen. Forschungsschiffe dienen zum Erkunden benachbarter Systeme. Unbewohnte Welten können durch Kolonieschiffe urbar gemacht und besiedelt werden. Anders verhält es sich, wenn Ihr auf eine fremde Zivilisation stoßt. Nach dem obligatorischen Erstkontakt solltet Ihr frühzeitig um gute Beziehungen bemüht sein. Meist überzeugen Diplomatie oder Geldgeschenke den neuen Nachbarn von Eurer freundlichen Absicht. Den größten Erfolg habt Ihr erreicht, wenn sich das Volk Eurem Imperium anschließt und somit alle verfügbaren Ressourcen des Planeten in Eure Staatskasse fließen. Unwillige Nachbarn kann man natürlich auch mit der Brechstangen-Methode überzeugen. Kriegsschiffe samt Truppentransporter besetzen dann kurzerhand deren Gebiete. Aber Achtung: Überlegt Euch genau, welches Volk Ihr gerade verkörpert. Ihr solltet Euch also stets so verhalten, daß Euer eigenes Volk hinter Euren Aktionen steht.

Das Reich wächst

Jeder Planet muß wirtschaftlich wie verteidigungsstrategisch ausgebaut werden. Das Volk braucht Nahrung, Produktionsstätten und Kraftwerke. In Forschungszentren wird fieberhaft an neuen Technologien in den verschiedensten Bereichen gearbeitet. Um den Aufschwung anzukurbeln, könnt Ihr mehrere Bauaufträge für verschiedene Planetensysteme vergeben. Unverständlich ist allerdings, daß ihr nicht erfahrt, wenn diese abgeschlossen sind. So seid ihr gezwungen, in gewissen Abständen manuell nachzuprüfen, ob irgendwo Ressourcen frei geworden sind. Lediglich auf Ereignisse aus den Bereichen Diplomatie und Nachrichtendienst wird zu Beginn einer Runde hingewiesen. Leider fehlen die aus Master of Orion beliebten Tabellen, die übersichtlich das Reich inkl. aller erteilten Bauaufträge darstellten. Das regelmäßige



Und wieder gelang unseren Wissenschaftlern der Durchbruch



Der Nachrichtendienst hat wieder einmal hervorragende Arbeit geleistet



Prüfen aller Systeme nimmt somit unnötig viel Zeit in Anspruch und verlangsamt den Spielfluß. Gerade bei Multiplayerpartien mit mehr als drei Spielern macht sich das empfindlich bemerkbar. Bis alle Beteiligten ihre Runden abgeschlossen haben, kann schon mal über eine halbe Stunde vergehen.



Etliche Informationen lassen sich auf der Sternenkarte ein- und ausblenden



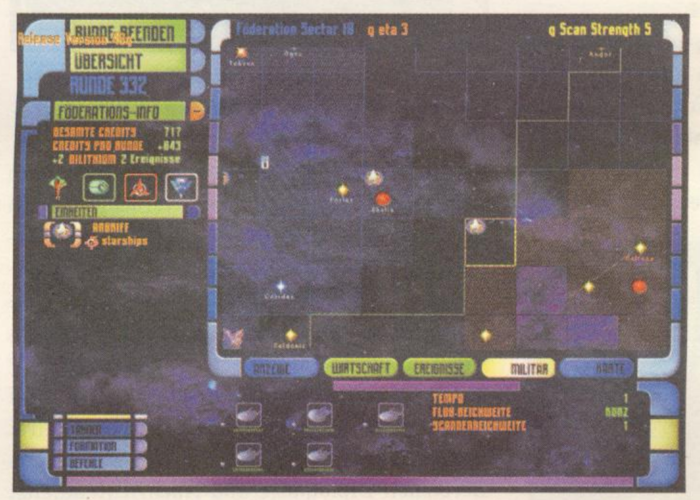
Nur über Ereignisse aus den Bereichen Diplomatie und Geheimdienst werdet Ihr informiert

Die Forschung

Neben der kontrollierten Ausdehnung des Volkes in der Galaxie und dem geschickten Umgang mit anderen Völkern, ist die Forschung sehr wichtig. Zur Auswahl stehen insgesamt sechs Bereiche, auf die Ihr je nach Bedarf die verfügbaren Kapazitäten verteilen könnt. Besonders praktisch und gelungen ist die Technologiedatenbank, die Euch nicht nur über alle Einrichtungen sowie Schiffe informiert, sondern Euch auch anzeigt, was zwingend erforscht werden muß, um Euer Ziel zu erreichen. Arbeitet Eure Spionageabteilung effektiv, seid Ihr immer auf dem aktuellsten Stand, wie es um den Fortschritt der anderen Imperien bestellt ist. Ideal, um die eigenen Ziele darauf abzustellen. Im großen Machtgerangel lassen sich Streitigkeiten leider nicht immer auf diplomatischer Ebene lösen, und so geht die Kündigung eines Handelsverträges häufig mit einer Kriegserklärung einher.



Dank eines Wurmlochs haben wir Zugriff auf das andere Ende der Galaxie



Schiffe sichern die Grenzen zum Klingonischen Reich

Laßt Waffen sprechen

Treffen sich gegnerische Schiffe in einem Sektor, gibt´s drei Möglichkeiten. Friedliche Naturen öffen die Ruf-Frequenzen und hoffen auf ein Einlenken der anderen Seite. Habt Ihr Glück, kommt es nicht zum Kampf. Wollt Ihr es lieber kriegerisch, könnt Ihr den Computer in den Kampf schicken. Ihr werdet dann nur noch über das Ergebnis informiert. Echte Strategen erledigen es natürlich lieber selbst, einzelnen Schiffen oder Flotten Angriffs- und Defensivmanöver zu erteilen, die je nach Aktion des Gegners ihre Vor- und Nachteile besitzen. Nach Beendigung der Runde, werden die Gefechte ausgetragen und die Ergebnisse ermittelt. In der dreidimensionalen Kampfarena könnt Ihr Euch jeden Spielzug beliebig oft ansehen. *mw*

Minimum:P160, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen:P233, 32 MB RAM, 4x CD

Name:	Star Trek: Birth of the Federation
Genre:	Strategie
Hersteller:	Hasbro/Microprose
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca. 80 DM
Steuerung:	Maus, Tastatur
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	Modem (2), TCP/IP, IPX (5)

SPIELSPASS

SOLO **74%** **MULTI** **70%**

GRAFIK 57%
SOUND 61%
SPIELTIEFE 74%

GUT



Maik Wöhler

Als Trekker freue ich mich über ein Strategical im Star-Trek-Universum. Daß frech von Master of Orion kopiert wurde, kann ich verschmerzen – es erleichtert die Einarbeitungszeit. Normalerweise begrüße ich auch Änderungen am Gameplay, wenn sie Sinn machen. Doch da beginnt der Haken. Warum ist das beliebte Designen von Schiffsmodellen entfernt worden? Und wieso werde ich über abgeschlossene Bauaufträge nicht informiert, es sei denn, eine Info meines Nachrichtendienstes kommt rein oder ein anderes Volk will etwas von mir? Auch die übersichtlichen und hilfreichen Planeten-Statistiken aus MoO2 vermisse ich schmerzlich. Je größer ein Imperium wird, desto zäher der Spielfluß, zu sehr verliere ich mich im mühsamen Micromanagment. Dennoch ist Birth of the Federation ein gutes Spiel, das gerade Fans des „Star Trek"-Universums eine Menge Spaß machen wird. Die unterschiedlichen Völker laden zum mehrmaligen Durchspielen ein. Aber für mein freundlichstes Gesicht wiegen die Patzer zu schwer.

① ☎ **0180/522 53 00**
Mo-Fr 7-20 h, Sa 9-16 h **0831/57 51 57**
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau




Titel des Monats Juni:

Birth of Federation* 69,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Baldur's Gate	69,99
+dto. offizielles Add-On	29,99
+beides zusammen:	94,99
Civ: Call to Power	74,99
Game Gallery*	59,99
Interstate 82*	79,99
Pro Pilot 99*	79,99
Rückkehr nach Krondor	69,99
Saga*	69,99
Streetwars*	79,99
Total Annhilation: Kingdoms*	74,99
You don't know Jack 2	64,99

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorratige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtümer und Druckfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99, ab DM 180,- frei

Preise Stand 13.5.99 * = *noch nicht verfügbar am 13.5.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

D-Info 99 29,99

5th Element 24,99 N
7th Guest 12,99
A-Train 14,99 N
Abe's Odysee 24,99
Akte Europa 29,99
Ancient Evil 24,99 N
Arcade Pool 2* 24,99 N

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele: **0190 / 873 268 24**
PC-Spiele: **0190 / 873 268 25**
Computer: **0190 / 882 419 33**
Internet: **0190 / 882 418 84**
täglich von 11–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Army Men 24,99 N
Art of War Vol. 1 29,99 P
Art of War Addon* 29,99 N
Atlantis 29,99
Babylon 5 Info 19,99
Battle Isle 2 + Data 22,99
Battle Isle 3 24,99
Battle Zone 24,99
dto. Levels 19,99
Betrayal in Antara 19,99
Birthright 19,99
Blade Runner e. 39,99
Bleifuss 2 24,99
Bleifuß Fun 19,99
Bundesliga M.Ch.Pack 29,99
Carmageddon (USK 12) 24,99
Catz 3 29,99
C & C 1 Megabox 29,99
Civilization 2 24,99 N
Civil War General 2* 19,99
Combat Chess 29,99 P
Creature Shock 12,99
Cyber Wars 34,99
Dark Reign 19,99
Dark Reign Mission 34,99
Der Industriegigant 24,99
Destruction Derby 2 27,99
Dethkarz 29,99
Deathtrap Dungeon 29,99
Diablo 24,99
Diablo: Hellfire 22,99
Diablo: Diaboli. Tricks 24,99
Die by the Sword 24,99
Die by the Sword Mission 29,99
Die Fugger 2 19,99

Heart of Darkness 24,99
Heroes of M&M 2 29,99
Hexen 2 Portal Praevus 29,99
Holiday Island 24,99
Hugo 5 24,99
Imperialismus 9,99
Imperium Galactica 24,99
Incubation 24,99
Incubation Mission 29,99
Indiana Jones 3+4 22,99
Interstate 76 29,99
I-War 29,99
King's Quest 7 19,99
Leisure S. Larry 7 24,99
Lands of Lore 2* 29,99
Lighthouse 19,99
Little Big Adventure 1 19,99
Little Big Adventure 2 29,99
Lords of Magic Classic 29,99
Lucky Luke 27,99
M1 Tank Platoon 24,99 N
Master of Orion 19,99
Mayday 29,99
MDK 9,99 P
Mechwarrior 2 24,99
Monopoly 29,99
Monopoly Star Wars 32,99
Nascar 2 + Track Pack 19,99
Need 4 Speed 2 SE 29,99
Nihilist 9,99
Outpost 1+2 19,99
Pandemonium 2 29,99
Panzer Commander 34,99
Pax Imperia 19,99
Perry Rhodan 34,99
dazu Brücke i.d.Unendl. 49,99
Phantasmagoria 1 27,99
Phantasmagoria 2 (kein Index) 29,99
Pinball Classics Vol. 1 29,99
Pinball Classics Vol. 2 29,99

Unser besonderer Service:
Versandkostenfrei!!
Selbstverständlich können andere Artikel in der gleichen Sendung mitbestellt werden.

Alpha Centauri	79,99
C&C 3*	99,99
C&C 3+Dashboard*	149,99
Dungeon Keeper 2	79,99
Lands of Lore 3	79,99
Popolous 3	79,99
Sim City 3000	89,99

Police Quest SWAT 29,99
Privateer 2: Darkening 24,99
Pro Pinball: Timeshock 24,99
Rebel Assault 2 29,99
Red Baron 2 Classic 24,99
Resident Evil 1 24,99
Risiko Win95 29,99
Road Rash Classic 29,99
Schleichfahrt 24,99
Sens. World of Soccer 19,99

Gamestar - Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender!
(Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben.)
Durchführung der Befragung: wp Research im Auftrag von Gamestar

Die große Schlacht je 19,99
(Ardennen, Gettysburg, Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Chickamunga, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail, Amerika)
Die Kosmicks* 29,99
Die Siedler 2 Gold 24,99
Die Siedler 2 Mission 29,99

Shanghai 2 Drachenauge 9,99
Sid Meiers Gettysburg 29,99
Silent Hunter Comm. Ed. 9,99
Sim Ant 14,99 N
Sim Copter 19,99
Sim City Classic 9,99
Sim Farm 14,99 N
Sim Life 14,99 N
Sim Tower 19,99

Game It!, Netzstatt & JE Computer
präsentieren die Offizielle
Deutsche Broodwar Meisterschaft
27.7. bis 1.8.99 in Berlin
Info's unter Tel. 030/403007-17 oder www.gameit.com/Broodwar

Siedler 2: Die Besiedlung 24,99
Dogz 3 29,99
Dune 12,99
Dungeon Keeper Gold 29,99
Dynasty General 34,99
Eastern Front 29,99
Elisabeth 1 Classic 29,99
Extreme Assault 24,99
F1 Grand Prix 2 24,99
F 22 Raptor 29,99 P
Flottenmanöver 24,99
Floyd 19,99
G-Police 34,99 P
Gex 3D 29,99
Golf Pro 2 29,99 P
Grand Prix Manager 2 24,99 N
Hanse 1480 29,99
H.E.D.Z. Win95 34,99

Speed Busters 24,99 P
Stars! 19,99
Theme Hospital 29,99
Tie Fighter 29,99
TOCA Touring Car* 29,99
Total Annihilation 24,99
Total Annih. Add-On 29,99
Total Air War 34,99
Transport Tyc+World Ed. 24,99
Trash It! 9,99
Tribal Rage 29,99 P
Trivial Pursuit 24,99 N
Trophy Bass 3 19,99
Uprising Classic 22,99
Wall Street Trader* 29,99
War in the Gulf 9,99
Wargasm 34,99
Wing Commander 4 29,99
Wing Commander 5 29,99
Worms 2 24,99 N
X-Com - Apocalypse 24,99
Z + Expansion Set 24,99
Zeppelin 9,99
Zork-Grand Inquisitor 24,99

Game It! hat die Super-Preise:

Eliminator	59,99
Jagged Alliance 2	59,99
Kurt	64,99
Monkey Island 3	39,99
Verbal Commander	59,99

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

CD ROM

3D Ultra Minigolf 34,99
3D Ultra Deluxe 49,99
500cc Grand Prix 39,99 P
A-10 Warthog* 79,99
ACM 1918* 69,99
Action Hall of Fame 49,99 N
Actua Icehockey 2* 69,99
Age of Empire Gold 69,99
Age of Empire 1 39,99
Age of Empire Miss. 2 24,99
Age: Aufstieg Roms 34,99 P
AH 64D Longbow 2 74,99
Airline Tycoon 34,99
Aironauts* 59,99
Akte Europa 32,99
Alien v. Predator* 64,99 P
Alien vs. Predator e.* 79,99 N
Alpha Centauri siehe Sonderfeld
Anno 1602 69,99
Anno 1602: Neue Inseln 29,99
Anstoss 2: Data 19,99
Anstoss Gold 49,99
Anstoß 3* a.A.
Apache* 74,99
Apache Havoc 69,99 P
Army Men 2* 74,99
Armored Fist 2 69,99
Asse der Tiefe 39,99
Attack of Saucerman* 69,99
Autobahn Raser 34,99
Axis & Allies 69,99
Baldur's Gate 67,99 P
+dto. offizielles Add-On 29,99
+beides zusammen 94,99
dto. Helden & Schurken 19,99
dto. Bibliothek 29,99
Baphomets Fluch 19,99
Barrage* 52,99
battle of Britain* 69,99 N
Battlespire* 69,99
Big Race USA 44,99
Biing 2* 69,99
Billiard Nights 64,99
Bundesliga 99 74,99 P
Caesar 3 74,99 P
Caesar Gold 37,99
Carmageddon 2 69,99 N
Cart Precision Racing 44,99
Civ: Call to Power 74,99
Civ 2 Multiplayer 39,99
Civ 2: Fantastic Worlds 24,99
Civ2 Unentdeckte Welt 24,99
Civ 2+Data 1+2+Multi 69,99
Close Combat 3 89,99
Colin McRae Rally 69,99
Comanche 3.0 Gold 79,99
Combat Flight Simulator 49,99
Commandos 79,99
dto. Im Auftrag d. Ehre 54,99
C&C 3* siehe Sonderfeld
C & C 2 Megabox* 59,99
Cosmopolitan: My Style 34,99
Creatures 2 69,99
D-Info 99* 29,99
Daikatana* 69,99
Dark Colony 42,99
Dark Colony Mission 19,99
Dark Project 69,99
Darkstone* 79,99
Descent 3* 69,99
Delta Force 74,99
Der Korsar 67,99 P
Der Verkehrsgigant* a.A.
Diablo + Mission* 39,99
Diablo 2* a.A.
Die Siedler 3 69,99
dto. Mission 1 24,99
Die Versuchung 74,99
Die Völker 69,99
Discworld Noir* 79,99
Dodgem Arena* 69,99
Drakan* 79,99
Driver* 84,99
DSF 98/99 Saison Edition 34,99
DSF Golf 99* 44,99
DSF Pack 44,99
Dune 2000 69,99
Dune 2000: Desert 19,99
Dungeon Keeper 2* 79,99
Earth 2150* 64,99
East Front 2* 69,99 N
Elder Scrolls: Red Guard* 64,99
Eliminator 59,99 P
Emergency 39,99 P
Emergency Addon* 29,99 N
ESPN Xgames Pro Boarder 74,99
European Air War 54,99
Expendable* 64,99 N
Expert Pool* 69,99
F1 Racing Sim 2 49,99 P
F1 Racing Sim. 2 Addon* 29,99
F 16/Mig 29 Bundle 72,99
Falcon 4.0 69,99
Fallout 2 72,99 P
Fifa Soccer 99 84,99
Fighting Steel 69,99
Final Fantasy 7 77,99
Flanker 2.0* 69,99 P
Fleet Command* 69,99
Flugsim's siehe Sonderfeld
Formel 1 97 34,99
Forsaken 49,99
Frankr. 98 Fußb. WM 42,99
Fritz 5 39,99
Future Cop 49,99
Gabriel Night 1+2+Lösung 34,99
Galador 39,99
Gangsters 69,99
Genetic Evolution 74,99 N
Golf 99 39,99
Grand Prix Legends 79,99

Playstation & N64 führen wir auch!

Grand Theft Auto 39,99
Grand Theft Auto London 34,99
Grand Theft Auto Special 59,99 N
Grim Fandango 69,99 P
Gut gemischt* 42,99
Half-Live dt. 79,99
Hardwar 69,99
Hattrick Wins* 69,99
Heavy Gear 2* 79,99
Hellcopter* 59,99 N
Heretic 2 79,99
Heroes of M&M 3 69,99
Hidden & Dangerous* 69,99 N
Homeworld 74,99
Hugo 6 59,99
Hugo Gold 39,99
Imperialismus 2 74,99
Interstate 76 Nitro 42,99
Interstate 82* 79,99
Israeli Air Force 74,95
Jack Nicklaus Golf e. 74,99
Jagged Alliance 2 59,99 P
Jazz Jack Rabbit 2+1 39,99
Jazz Jack R. Mission 19,99
Jedi Knight + Mission 54,99 P
John Madden NFL 99 79,99
Judgement Force* 79,99
Kings Quest 8 69,99 P
KKND 2 - Krossfire 59,99
Knights and Merchants 44,99 P
dto. Level CD Topware* 24,99
Kurt 64,99
Land der Hoffnung 74,99 P
Lander* 84,99
Lands of Lore 3 siehe Sonderfeld
Legacy of Kain: Soul Raver 79,99
Leisure S. Larry Casino 47,99
Le Mans 24* a.A.
Liberation Day 69,99
Links '99 dt. 74,99
Live Wire* 49,99
Lord of Magic + Data 64,99
dto.: Legends of Urak 29,99
Lords of Realms 2+Siege P. 34,99
Luftwaffe Commander 69,99
Magic - die Zusammenkunft 57,99
hierzu: Spells of ... 34,99
Magic - Duel of Planes 69,99

Geheimtip des Monats:
Fly!* 69,99
... heißt der neue Star unter den Flusis.
Alle wichtigen Systeme der zivilen Luftfahrt kommen zum Einsatz.
Kern dieses neuen Programms ist die eigens für FLY! Entwickelte „Photex3" Grafikengine.
Sie vergessen, daß Sie vor dem Computer sitzen und nicht gerade im echten Landeanflug auf New York JFK sind.

Mankind 74,99
Mechcommander 34,99
Mechwarrior 3* 69,99 N
Mephisto: Meisterschule 24,99
Mephisto: Schredder 24,99
Micro Machines 3 34,99
Midtown Madness 69,99 N
Midway Arcade* 54,99
Might & Magic 1 – 6 34,99 P
Might & Magic 7* 74,99
Monkey Island 1+2 22,99
Monkey Island 3 39,99
Monster Truck M.2 59,99
Moto Racer 2 79,99
Motocross Madness 69,99
Motor Mash* 49,99
Myst Special (1+2) 74,99
Myst 2 (Riven) DVD* 74,99
Myth 2 69,99
Myth 2 US* 74,99
Nascar Revolution 79,99
Nascar 99 34,99
NBA Live 99 79,99
Need 4 Speed 3 79,99
Need 4 Speed 4* 79,99 N
Newman Haas Racing 69,99
NFL Blitz* 79,99
NHL 99 79,99
N.I.C.E. 2 54,99
N.I.C.E. 2 Tune Up* 24,99
Nightlong 74,99



North vs. South 74,99
O.D.T. 79,99
Oddworld: Abe's Exodus 64,99
Official Formula One Racing 74,99
Outcast* 74,99 P
Outlaws 34,99
Panzerelite* 79,99
PC Action Archiv 98 24,99 N
PC Games Archiv 98 24,99 N

PC Games Cheats 3 24,99
P.R. Die verbotene Stadt 34,99
Pharao 64,99
Pizza Syndicate 69,99
Police Quest Swat 2 69,99
Populus - The 3rd siehe Sonderfeld
Mission hierzu* 24,99
Powerslide 74,99
Premier Manager 99 69,99
Pro 18 Golf* 79,99
Puma Street Soccer 69,99 P
Quest for Glory 5* 79,99
Rage of Mage 89,99
Rage of Mage 2* 89,99 N
Rail Road Tycoon 2 74,99
RR Tycoon 2 Mission 34,99
Rainbow Six Gold* 59,99 N
Rainbow Six: Eaglewatch 29,99
Rally Championship 99 74,99
Rayman Fun Pack* 74,99
Rayman Gold 34,99 N
Rebel Moon Revolution 69,99
Rebellion 69,99
Recoil 74,99
Red Jack 69,99 P
Redline 74,99 P
Rent-a-Hero 39,99
Republik 69,99
Requiem 69,99 P
Return to Krondor US* 84,99
Revenant* 74,99
Ring der Nibelungen 74,99
Road to Moscow* 74,99
Roller Coaster Tycoon 59,99 P
Rollcage 74,99
Rubiks 2000* 34,99
Rückkehr nach Krondor* 69,99
Rush 2: Extreme Racing 59,99
SAGA – Age of Vikings* 69,99
Sanitarium 69,99
Savage Arena 59,99 N
Shadow Company* 74,99
Shadow of the Empire 34,99
Shanghai Dynasty 39,99
Shogo 89,99
Shogun* 69,99
Silver 67,99P
Sim City 3000 siehe Sonderfeld
Simon the Sorcerer Pack* 44,99
Slave Zero* 69,99
Snow Go 44,99
Solar* 69,99 P
Southpark* 69,99
Sports Car GT 79,99
Sports TV Boxing 69,99
Squad Commander 49,99
Star Craft 79,99
Star Craft Broodwar 34,99
Star Craft Insurrection 24,99
Starsiege* 74,99
Star Trek
Birth of Federation* 69,99
Captain's Chair 79,99
Compilation 52,99
Generations 24,99
Klingon Honor Guard 34,99
Next Gen. Final Unity 24,99
Starshot 44,99
Star Wars:
Rucksack (Lord Vader) 29,99
Behind the Magic 49,99
Dunkle Bedrohung 69,99 P
Racer* 59,99 P
Rogue Squadron 69,99
Streetwars* 74,99 P
Superbike World Champ. 79,99
Telefonbuch für Deutschland 19,99
Tellurian Defence 69,99
Test Drive 5 79,99
Thrust, Twist & Turn* 59,99 N
Thunder Brigade* 54,99
Tips & Tricks 24,99
Titanic 32,99
TOCA 2 74,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut 39,99
Tomb Raider 2 39,99
Tomb Raider 2 Add on 22,99
Tomb Raider 3 74,99
Tonic Trouble* 69,99 P
Topwords* 34,99
Total Annhilations: Kingsdom* 74,99
Total Heaven 2 54,99 P
Trespasser 74,99
Tunguska 69,99
Turok 2 69,99
Turok 2 engl. Original 69,99
UEFA Championsl. 98/99 74,99
Ultima Ascension* 79,99
Ultima Online 79,99
Unreal dt. Version 39,99
hierzu: Mission Pack* 29,99
Unreal Tournement 69,99
Unreal Tournement US* 74,99
Unreality 29,99
Uprising 2* 74,99
V-Rally* 64,99 P
Vegas Games 2000 34,99 N
Verrat i. d. verb. Stadt 74,99
Viper Racing 450 PS 42,99
Wall Street Tycoon* 72,99
Warbirds* 72,99
Warcraft 2 +Mission* 34,99
Warhammer 2 79,99
Warhammer 40K Rites 69,99
Warhammer 40K Chaos 69,99
Warzone 2100 74,99
WCW Nitro e. 44,99
Western Front 69,99 P
Wet Attack* 84,99 N
Wild Metal Country* 69,99
Wizardry Compilation 37,99
World Football Manager 72,99
World War 2 Fighters 79,99
Worms 2 34,99
Worms: Armageddon 54,99
X–Beyond the Frontier* 69,99
X-Files: The Game 79,99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss. 59,99
X-Wing: Alliance 69,99
X-Wing Alliance US 89,99
You don't know Jack 2 64,99

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Flight unlimited 2* 29,99
Fly!* 69,99 N
Pro Pilot 99 79,99
FS 95 Classic* 39,99
FS 98 74,99
747 44,99
FS Aircraft Collection 47,99
FS Airport &Scen. Des. 59,99
FS EFIS ,98 49,99 N
FS flight Shop 29,99 P
FS Flight Sim Planer 49,99
Szenerien:
Australia Spec.Edition 54,99
Bavaria 49,99
Europe 1 Pro 84,99 P
Europe 2 59,99
Europe 3 69,99
German Airports 44,99
Hong Kong 99 34,99
Mallorca* 39,99 N

Sammelausgaben

Adventure Hall of Fame* 44,99
Play the Games Vol. 1 59,99
Game Box 2 (50 Spiele) 19,99
Gold Games 3 44,99
Lucas Arts 10 Advent. 34,99
Pepper Pack 2 34,99
Role Play Game Comp. 52,99
Spielelösung. Cheats 24,99
The Forgotten Realms 32,99

Lösungshefte ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft (u.a. Tim 7), Ravensburger, Tivola, Cornelson, Meyer Multim., Hexaglott, Bertelsmann, Disney u.v.m

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Check Com 2000 29,99
Testsoftware für Jahr 2000
Diverse Hersteller
Notebook Joystickport 109,99
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks
Notebook Gravis Game Pad 49,99
Verbal Commander 89,99
CH Products
Flightstick Pro 84,99
F 16 Combat Stick 129,99
F 16 Fighter Stick 199,99
Force FX Feedback 169,99
Pedals 99,99
Pedals Pro 169,99
Throttle Pro 169,99
Virtual Pilot 99,99
Virtual Pilot Pro 169,99
Gravis
Blackhawk digital 59,99
Gamepad 19,99
Xterminator Gamepad 84,99 P
Gamepad Pro (auch USB) 49,99
Grip-System 99,99
Analog Pro 39,99
Microsoft Sidewinder
Gamepad 59,99
Freestyle Pro 1.0 104,99
Precision Pro 2 104,99
Force Feedback 2 209,99
Force Feedback Wheel 239,99
Saitek
Dashboard ... 99,99
Cyborg 3D Digital Pad ... 79,99
Cyborg 3D Digital Stick 129,99
Links- u. Rechtshänder, vollprogrammierbar, auch als USB
R4 Racing Wheel ... 129,99
mit Pedalen!
R4 Force Feedb. Wheel 229,99
100% Microsoft-kompatibel!

Thrustmaster
Charger Lenkrad 89,99 N
Force Feedback Wheel 319,99 P
Formel 1 Sprint Wheel 129,99 P
Nascar Super Sport 149,99
Formula T2 Lenkrad 169,99
T3 Formel 1 Lenkrad 244,99
Premier Pad 29,99
Top Gun Joystick 119,99
Guillemot Race Leader Lenkrad
Force Feedback 189,99

Speicherbausteine
PS/2 + SDRAMs
günstige Tagespreise!
nur Markenware!
Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD
Creative Labs
SB 128 PCI ... 99,99
SB Live Value PCI ... 139,99
dto. +4 Point Surround 249,99
SB LIVE PCI ... 329,99
Microsoft Digital Sound 299,99
Guillemot
Phoenix (Banshee) ... 219,99
Phoenix 2(TNT Vanta)* ... 149,99
Xentor AGP ... 249,99
Xentor 32* ... 379,99

Action Figuren

DVD ROM 3 ... 269,99
DVD Theatre incl. MPEG2 439,99
Neu!
Crash Bandicoot je ... 29,99
Duke Nukem je ... 29,99
Metal Gear Solid je ... 24,99
Quake II ... 29,99
Resident Evil je ... 29,99
Spawn je ... 24,99
Starcraft je ... 24,99
Tekken 3 je ... 29,99
Warcraft je ... 24,99
Wing Commander je ... 19,99

Vorkasse nur noch DM 4,99
alle Versandarten frei ab DM 180,-

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 -52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12
030/24721741

10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
EKZ Am Tierpark – 030/51097820

10627 Berlin
JE Games Charlottenburg
Schillerstr. 42 – 030/3274374

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 030/72325248

13435 Berlin
JE Games Wittenau
Eichhorster Weg 80 – 030/40300777

13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 – 030/4330332

13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43-44 – 03038304723

14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954

16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 · 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

39104 Magdeburg
Liebigstr. 6 – **Neu ab Juli**

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
SCREAMAX Interactive
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
SCREAMAX Interactive
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/3528352
Neu ab 19.6.99

89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

95028 Hof
Pfarr 11 – 09231/3161

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

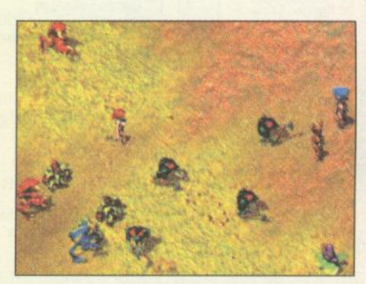
Die Völ

Starcraft mit

Drei grundverschiedene Völker siedeln auf demselben kleinen Planeten – da ist für jeden was dabei

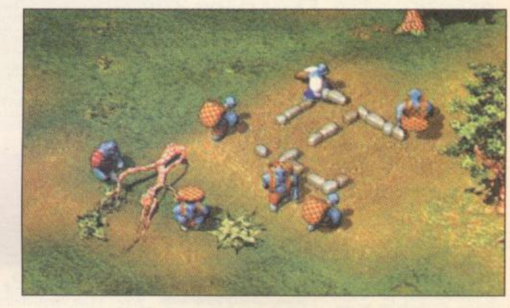


Oweh! Unzufriedenheit macht sich breit im schönen Pimmons-Dörfchen, denn ein Verbrecher belästigt die Bürger



Das Haupthaus und damit das ganze Dorf der ekelhaften Amazonen wurde von den Helden der Sajiki dem Erdboden gleichgemacht. Jetzt verfolgen sie die Bevölkerung.

Dieses Spiel erlebte eine wundersame Metamorphose. Noch im letzten Jahr gab es Previewversionen zu sehen, in denen vier Völker einen reichlich komplizierten Wirtschaftsreigen aufführten, noch dazu in ziemlich mäßiger Grafik. Ein Blick auf die Konkurrenz überzeugte das Entwicklerstudio Neo dann wohl, die Sache mit Hand und Fuß zu versehen. So kommt es, daß die heimische Antwort auf Starcraft (pointiert ausgedrückt) in völlig neuem Gewand und noch dazu in einer erfreulich ausgereiften Version daherkommt. Anscheinend haben es sich die Schöpfer dieses weitläufigen Die-Siedler-Verwandten zum Ziel gesetzt, ein wirklich durchdachtes und spielspaßförderndes Werk abzuliefern. Das Introvideo informiert in launigen Zeichentrickanimationen darüber, daß die interstellaren Störche, zuständig für das korrekte Abliefern neuer Rassen (nicht nur einzelner Babys) mit der Zeit ein gewisses Alkoholproblem entwickelten und daher drei völlig unterschiedliche Völkerschaften auf dem selben Planeten – Lukkat genannt – aufschlagen. Dieses kosmische Schicksal wird nun zum Hintergrund der drei Kampagnen – für jedes Volk eine. Die einfachste ist die der Pimmons, einer friedlichen, knuddligen Echsenrasse. Mit blauer Haut und schier unerschütterlicher Gemütsruhe ausgestattet, stellen sie für Euch die einfachsten Untertanen. Ihre Aufgaben umfassen eher wirtschaftliche Themen: Aufbau eines Dorfes bis zum Errichten einiger Spezialgebäude, Erreichen einer stetigen Steuereinnahme, Handel und Diplomatie. Die friedlichen Künste stehen hier im Vordergrund. Anders ist es bereits bei den üppig proportionierten Amazonen (es gibt sie also wirklich, irgendwo dort draußen im Weltall). Sie führen ein weniger friedliches Dasein, finden Gefallen am Umherschweifen, Jagen und gelegentlichen Scharmützeln. Schon zu Anfang verfügen sie über Bogenschützinnen, was ihnen einen militärischen Startvorteil verschafft. Die bösen Buben auf dem Planeten Lukkat werden von den insektengesichtigen Sajiki gestellt. Trotz ihres bizarren Äußeren bleiben aber auch diese Raufbolde noch reichlich knuddlig. Wem also die Zergs in Starcraft zu schleimig und glibbrig waren, dürfte an diesen Kerlen Gefallen finden. Da sie wirtschaftlich nicht ganz so auf der Höhe sind, bleibt ihnen nur die stetige Expansion. Sie produzieren schneller Soldaten als andere, können aber durch ihren mäßigen technischen Fortschritt ins Hintertreffen geraten. In allen drei Fällen ist es Eure Aufgabe als Regierungschef,



Eine Baustelle im Pimmontal

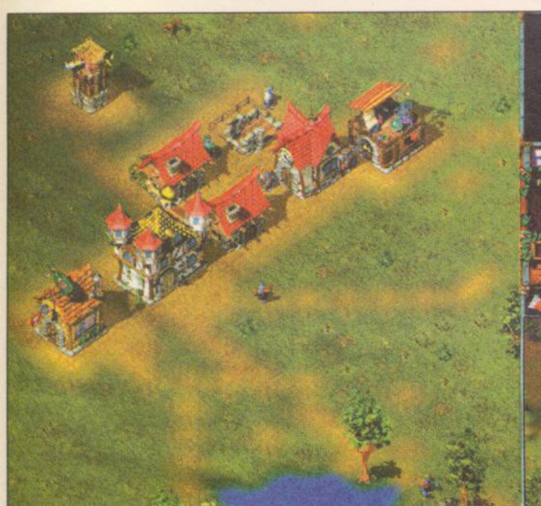


Auf einem Berg wurde die wichtige Eisenerzmine errichtet und mit einer Gruppe von Kriegern vor Eindringlingen geschützt

ker

Kuschelfaktor





So wohnt man bei Pimmons': rotgedeckte Wohnhäuser, bunte Mansarden und oben ein Wachturm – für alle Fälle



Die Metropole der glorreichen Sajiki aus großer Höhe gesehen

Der Sajiiki-Priester (unten Mitte) heilt die verwundeten Krieger



Bei den Amazonen sieht alles etwas blümerant aus

ein Dorf (oder auch mehrere) zu errichten, zu befestigen und mit einer florierenden Wirtschaft auszustatten, wobei die Bedürfnisse der Bevölkerung aufmerksam beachtet werden wollen. Unzufriedene Bürger vermehren sich langsamer und neigen darüber hinaus zur Entwicklung von Kriminalität.

Ihr werdet auch ohne mühsames Lesen des Handbuches schnell mit den Völkern klarkommen, da einige Tutorialmissionen den Grundstock an nötigem Wissen liefern und auch die ersten Teile der Kampagne noch keine allzugroßen Anforderungen stellen. Die Grafik ist zeitgemäß, wenn auch ohne protzige 3D-Explosionen, die Ansicht stufenlos zoombar, was die Übersichtlichkeit beträchtlich erhöht. Auffällig ist die durchdachte KI. Habt Ihr ein Spezialgebäude fertiggestellt, dann wird sich ein dafür ausgebildeter Facharbeiter (Gelehrter, Priester oder Diplomat) automatisch dorthin begeben, um die Arbeit aufzunehmen. Ein Bauauftrag führt dazu, daß die Träger selbsttätig das benötigte Material aus dem Lager holen, das von Holzfällern und Steinmetzen dorthin gebracht wurde. Ihr könnt aber auch die Routine unterbrechen und z.B. den Steinmetz direkt zur Baustelle schicken, um Zeit zu sparen. Die üblichen Spielerleichterungen wie Wegpunkte, Patroullien oder Gruppierung funktionieren ebenfalls. Im Gefecht verhalten sich die eigenen und gegnerischen Einheiten eher durchschnittlich schlau. Auch im Multiplayermodus kann das Spiel bestehen, ganz verschiedene Taktiken kommen zum Zug. Leider läßt hier die Beschränkung auf drei Spielparteien keine wirklich großen Schlachten zu. *fe*

Minimum: P166, 32 MB RAM, 4x CD, 130 MB HD, 2MB Grafik
Empfohlen: P233, 3D-Grafik (Direct3D)

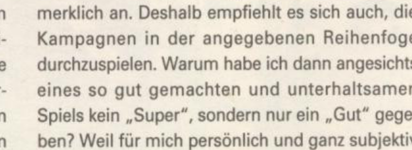
Name	Die Völker
Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Neo/Infogrames
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Maus,Tastatur, PC Dash
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 3, IPX, TCP/IP

GUT



Fritz Effenberger

Ein rundum gelungenes Aufbauspiel, das den Vergleich mit den Mühlheimer Siedlern nicht scheuen muß – auch wenn die Wahl zwischen den beiden letztendlich Geschmackssache ist. Durch die drei grundverschiedenen Völkerschaften kann fast jeder seinen Liebling festlegen – ob das die gemütlichen Pimmons, die grazilen Amazonen oder die nervigen Sajiki sind. Der Spielfluß ist bemerkenswert durchdacht und logisch, die Stimme des Mentors aus dem Off weist auf anstehende Probleme hin, und der Schwierigkeitsgrad steigt sanft aber stetig und merklich an. Deshalb empfiehlt es sich auch, die Kampagnen in der angegebenen Reihenfoge durchzuspielen. Warum habe ich dann angesichts eines so gut gemachten und unterhaltsamen Spiels kein „Super", sondern nur ein „Gut" gegeben? Weil für mich persönlich und ganz subjektiv ein hoher „Knuddelfaktor" nicht unbedingt mehr Spaß bringt. Ich mag's dann doch eher trocken oder bestenfalls theatralisch. Und mit Schwebepanzern und Laserstrahlen.





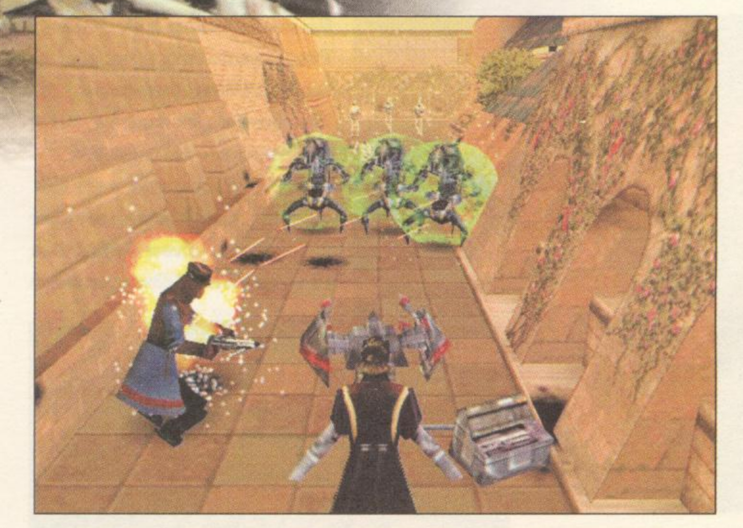
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	83%

GRAFIK	76%
SOUND	62%
SPIELTIEFE	71%

Star Wars
Die dunkle

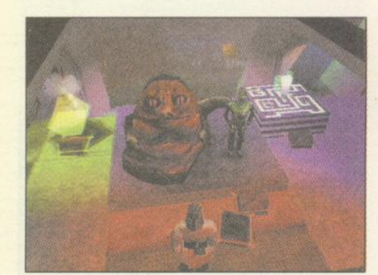
Der Release des Action-Adventures eilt dem Film voraus



Gleich drei Jagddroiden haben es auf Panaka abgesehen



Diese furchteinflößende Kreatur ist ein wirklich zäher Gegner

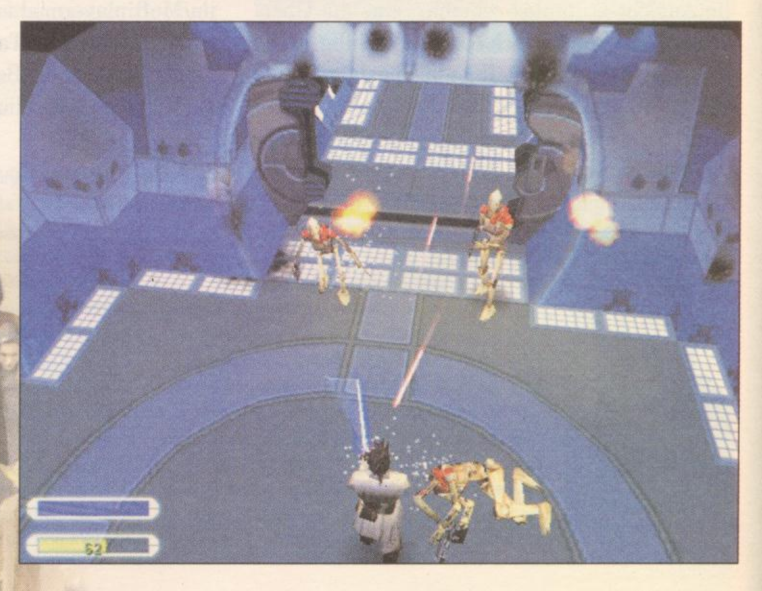


Jedi-Meister Qui-Gon Jinn trifft auch auf den berüchtigten Jabba

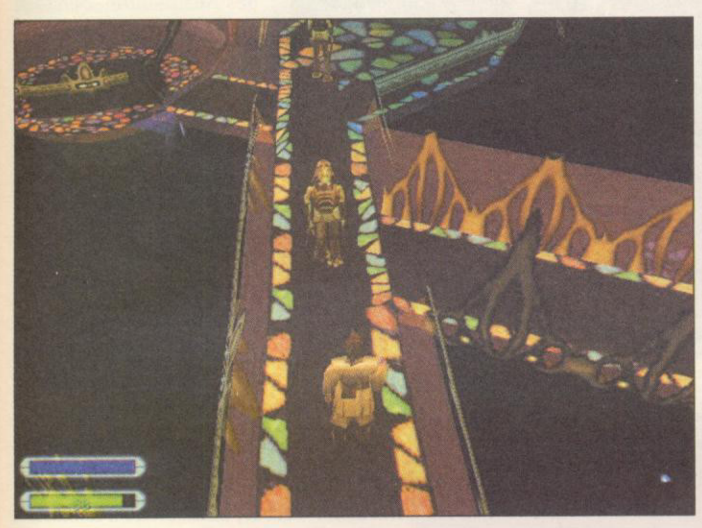
Die Tage bis zum wohl größten Filmereignis dieses Jahrzehnts sind gezählt. Nach 16 langen Jahren startet hierzulande am 19. August ein weiteres Kapitel von George Lucas' märchenhafter SF-Saga. Erneut entfacht dann der klassische Kampf Gut gegen Böse, und in einer weit, weit entfernten Galaxie kreuzen tapfere Helden und fiese Schurken wieder ihre Lichtschwerter. Der Zuschauer lernt neue, sonderbare Geschöpfe kennen und darf sich an fulminant in Szene gesetzten Special-Effects-Orgien ergötzen, wenn auf der großen Leinwand „Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung" die Vorgeschichte vom „Krieg der Sterne" erzählt. In Amerika ist das Epos bereits Mitte Mai, ganze drei Monate vor dem offiziellen Deutschlandstart, angelaufen und überflügelt – erwartungsgemäß – mit seinem bisherigen Einspielergebnis alle Konkurrenten. Begleitet von einer beinahe lückenlosen Berichterstattung der Tageszeitungen, schlugen treue Anhänger sogar Tage zuvor ihre Lager vor den Lichtspielhäusern auf, um ein Ticket für die erste Vorführung zu ergattern. Die Manie scheint keine Grenzen zu kennen. „Star Wars" ist eben Kult – und mit Kult kann man bekanntlich auch gut verdienen. Die Marketing-Maschinerie läuft, zumindest in den Vereinigten Staaten, schon auf vollen Touren. Neben den obligatorischen T-Shirts und Actionfiguren gibt es Bettwäsche, Schlafanzüge, Kissen, Anrufbeantworter und jedes noch so absurde Assescoire im „Star Wars"-Design. Auch LucasArts leistete seinen Beitrag zur „Star Wars"-Hysterie und veröffentlichte pünktlich zum US-Kinostart gleich zwei Produkte zu „Episode I". Mit dem Action-Adventure „Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung" können Fans nun die Handlung des Kassenmagneten nachspielen.

Zur Vorgeschichte: Unruhen erschüttern das Star-Wars-Universum. Die machtgierige Handels-

Mit dem Laserschwert wehrt Obi-Wan die Blaster-Schüsse ab



Episode I: Bedrohung


In Otoh-Gunga müssen wir nach Jar Jar Binks suchen

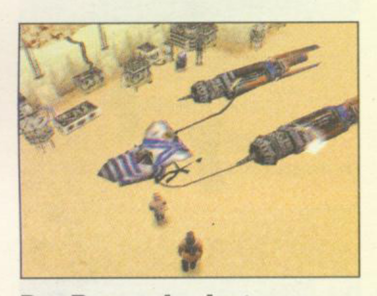
föderation will mit allen Mitteln die Besteuerung der Handelsrouten zu den äußeren Systemen durchsetzen und hat den kleinen Planeten Naboo durch eine Blockade mit Schlachtschiffen vom Rest der Galaxie abgeschnitten. Zu diesem Zeitpunkt halten sich der Jedi-Ritter Qui-Gon Jinn und sein Schüler Obi-Wan an Bord einer Raumstation der Handelsföderation auf, um den Konflikt zwischen den Parteien zu schlichten. Schon bald merken die Abgesandten jedoch, daß sie in eine Falle gelockt wurden...

Zu Beginn des Abenteuers steuert Ihr Obi-Wan Kenobi auf der Suche nach einer Fluchtmöglichkeit durch die Gänge des Stützpunktes. Habt Ihr diese brenzlige Situation gemeistert, landet Ihr in den Sümpfen von Naboo, taucht anschließend zur Unterwasser-Stadt Otoh-Gunga hinab und versucht danach die Königin Amidala aus ihrem Palast in der von den Truppen der Handelsföderation besetzten Stadt Theed zu retten. Die Reise führt Euch weiterhin auf Luke Skywalkers Heimatplaneten Tatooine, wo Ihr als Qui-Gon durch die belebten Straßen von Mos Espa schlendert. Nach einem Abstecher in die Imperial City auf Coruscant, in der Ihr Euch in der Gestalt des Leibwächters der Königin, Captain Panaka zum Senatsgebäude durchschlagt, kehrt Ihr letztendlich nach Naboo zurück. Dort müßt Ihr dann abwechselnd als Obi-Wan und Königin Amidala dem Vormarsch der Truppen der Handelsföderation Einhalt gebieten und Euch dem sinisteren Sith-Lord Darth Maul zum abschließenden Schlagabtausch stellen.


Ob der Droide weiß, wo sich das Senatsgebäude befindet?

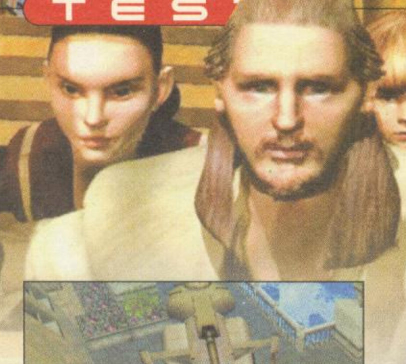
Während Ihr einen Schauplatz nach dem anderen abklappert und dabei insgesamt vier verschiedene Protagonisten durch die Szenerien dirigiert, trefft Ihr natürlich auf zahlreiche alte Bekannte und neue Charaktere. So schließt sich Eurer Gruppe der tolpatschige Gugone Jar Jar Binks als Reisegefährte an – eines der neuen Geschöpfe im Star-Wars-Universum. In Mos Espa begegnet Qui-Gon Jinn außerdem nicht nur dem jungen Anakin Skywalker (der später zur dunklen Seite bekehrt wird und als Darth Vader Angst und Schrecken verbreitet), sondern auch dem berüchtigten Jabba, mit dem ja Han Solo noch seine Probleme haben wird. An Widersachern mangelt es ebenfalls nicht. Neben den Kampf- oder den gefährlicheren Jagddroiden trachten gelegentlich zähe Endgegner nach Eurem Leben. Auf Tatooine lassen sich zudem Auseinandersetzungen mit den Sandleuten oder den kleinen Javas nicht vermeiden. Unholde haltet Ihr Euch mit diversen Blaster-Modellen, einem Protonenraketenwerfer, Blendgranaten oder Thermaldetonatoren vom Leib. Sogar schwere Geschütze, sogenannte Repetierkanonen, könnt Ihr einset-


Obi-Wan muß Königin Amidala sicher zum Raumschiff geleiten


Das Rennen beginnt zwar gleich, doch Anarkins Podracer ist noch nicht startklar

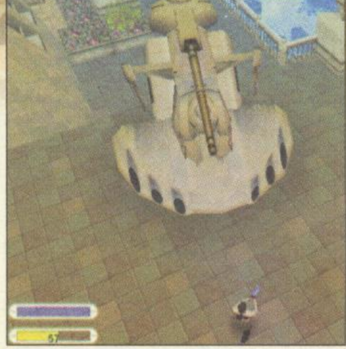

Auf Coruscant verschlägt es Captain Panaka unter anderem in diese Fabrik



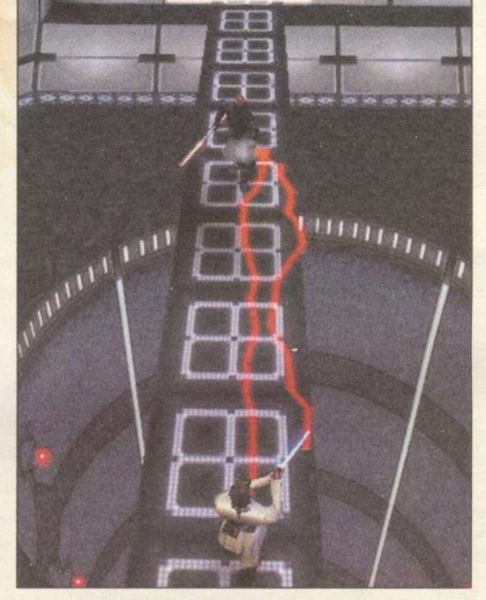


zen, um z.B. die durch ein Deflektorschild geschützten Jagddroiden auszuschalten oder ganze Gruppen attackierender Schergen aufs Korn zu nehmen. Seid Ihr als einer der beiden Jedis unterwegs, besitzt Ihr zusätzlich ein Laserschwert und die Gabe, mit Hilfe einer konzentrierten Entladung der Macht Angreifer zurückzuschleudern. Ihr dürft jedoch nicht alles, was sich bewegt über den Haufen schießen. In Mos Espa solltet Ihr Euer Laserschwert bzw. Eure Handfeuerwaffe lieber wegstecken, um keinen Ärger zu bekommen. Außerdem empfiehlt es sich, mit Charakteren zu reden, damit sie Euch unter anderem wichtige Informationen (wie Paßwörter) verraten oder Euch um einen Gefallen bitten. Erfüllt Ihr den Auftrag, winkt in der Regel eine attraktive Belohnung in Form eines nützlichen Items. Anarkin Skywalker benötigt beispielsweise für die Fertigstellung seines Podracers zwei Einzelteile, die Ihr besorgt, indem Ihr mit anderen Besitzern dieser merkwürdigen Gefährte Tauschgeschäfte tätigt. Kleinere Puzzles und Geschicklichkeitseinlagen gilt es ebenfalls zu bewältigen. Fast schon im Stil von Lara Croft müßt Ihr Kisten verschieben, an Seilen über Abgründe hangeln, Energiebarrieren umprogrammieren oder riskante Sprünge von einer Plattform zur nächsten wagen.

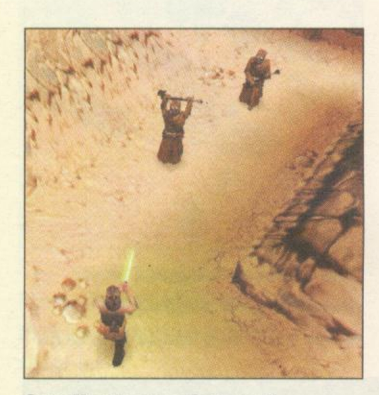
Allerdings ist eine Direct3D-kompatible Beschleunigerkarte zwingend erforderlich, um dieses Star-Wars-Abenteuer überhaupt erleben zu können. Dafür erhellen dann aber auch Blaster-Salven und andere Lichtquellen düstere Regionen in den verschiedensten Farben, zeichnen sich im Sand eine zeitlang die Fußspuren des Protagonisten ab oder schmeicheln Spiegelungen sowie prächtige Explosionen inklusive herumfliegender Partikel und Funken die Augen des Rezipienten. Schäden auf Oberflächen – hervorgerufen durch Einschüsse, Detonationen und Hiebe mit dem Laserschwert – werden ebenso dargestellt. Obendrein wirken die Schauplätze ungemein lebendig. In den Sümpfen von Naboo fliegen vogelähnliche Kreaturen durchs Bild oder hoppeln einem obskure Tiere über den Weg. Auf Tatooine flitzt dagegen schon einmal ein Landspeeder an Eurem Charakter vorbei; zahlreiche Passanten bevölkern die Straßen von Mos Espa und Droiden verrichten in Hinterhöfen Reperaturarbeiten an futuristischen Vehikeln. Als Spielperspektive haben sich die Entwickler für eine Third-Person-Ansicht entschieden, wobei der Blinkwinkel der virtuellen „Kamera" automatisch bestimmt wird und sich nicht verändern läßt. Kurze, mit der Engine realisierte Cut-Scenes vertiefen darüber hinaus während des Spielverlaufs die Atmosphäre. Habt Ihr einen Abschnitt absolviert, werden Eure Mühen zusätzlich mit gerenderten Zwischensequenzen belohnt. Für das perfekte Star-Wars-Feeling sorgt wieder die unverwechselbare Musik von John Williams in Verbindung mit den authentischen Soundeffekten. *cis*



Mit dem Laserschwert wird man gegen diesen Tank nichts ausrichten können



Das entscheidende Duell: Obi-Wan Kenobi gegen Darth Maul



Sandleute machen auf Tatooine Qui-Gon das Leben schwer



Name:	**Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung**
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	LucasArts/THQ
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Gamepad, Joystick
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	–

Minimum: P200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, 8x CD

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
76%	–%

GRAFIK	75%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	57%

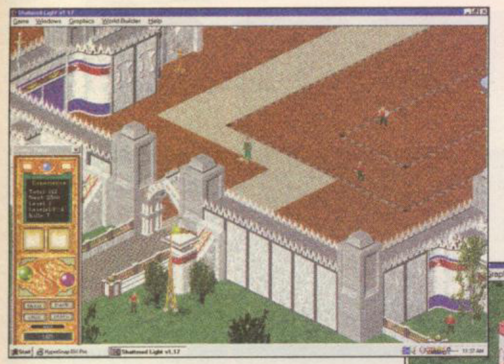
GUT

Chris Peller

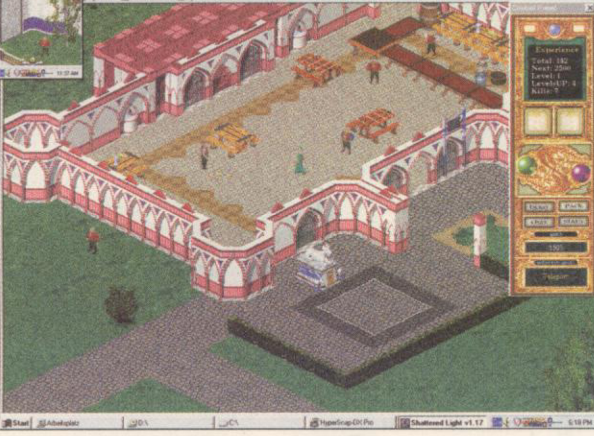
„Star Wars: Die dunkle Bedrohung" ist doch ein erfreulich abwechslungsreiches und dadurch angenehm kurzweiliges Spielevergnügen – und das trotz der Unzulänglichkeiten. Grafisch präsentiert sich das Abenteuer eigentlich recht ansprechend, wenn da nicht die gräßlich flachen Bitmap-Objekte wären, die die 3D-Optik verunstalten. Schade auch, daß die Spielperspektive nicht verändert werden kann, was teilweise in ungünstigen Blickwinkeln gipfelt. Die Steuerung ist manchmal auch verbesserungswürdig, vor allem weite Sprünge müssen exakt ausgeführt werden, wodurch man von vornherein einige Fehlversuche in Kauf nehmen muß. Da man letztendlich die Gegner-KI nicht unbedingt als anspruchsvoll bezeichnen kann, ist das Spielvergnügen insgesamt nur von kurzer Dauer – allerspätestens nach drei Tagen sollten geübte Zocker den Abspann bewundern dürfen. Aber: Falls man nicht einmal eben kurz nach Amerika jetten kann, um sich den Film anzusehen, ist man mit der Softwarevariante (vorerst) gut bedient.

Shattered Light

Ein Rollenspiel für Spartaner will mit modernen Online-Welten konkurrieren...



Ob im Palast...

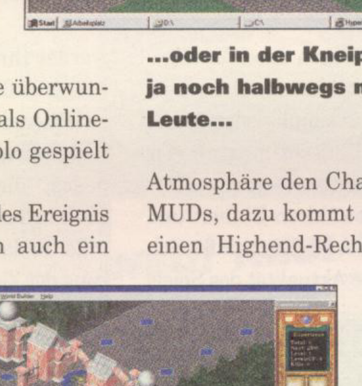


...oder in der Kneipe: Die Mauern sehen ja noch halbwegs nett aus, aber die Leute...

Der Ärger fängt schon damit an, daß das Game keine 200 MB Festplattenplatz benötigt (wie die Anleitung behauptet) und auch keine 270 MB (wie der Packungsaufdruck verspricht), sondern zumindest während der Installation an die 400 MB – natürlich wird vorher nichts abgecheckt, sondern fröhlich drauflos installiert, bis die Platte voll ist und nix mehr geht. Habt Ihr diese Hürde überwunden, wartet ein Spiel auf Euch, das als Online-Titel konzipiert wurde, aber auch solo gespielt werden kann.

Egal, denn durch ein welterschütterndes Ereignis gelangte nicht nur Magie, sondern auch ein gräßliches Monster in das Reich von Delos – um es zu besiegen, müssen die Helden der Gegend erst zehn Splitter der Lichtsphäre finden. Damit freilich hat man zunächst noch lange nichts zu tun, sondern holt sich stattdessen bei den überall regungslos herumstehenden NPCs Kleinquests wie etwa die Wiederbeschaffung verloren gegangener Objekte ab. Von diesen Jobs gibt es über 100, wobei die Vergabe freundlicherweise verweigert wird, wenn man noch nicht den passenden Level erreicht hat.

Die eher karge Präsentation (insbesondere Mensch und Monster sind einfach nur lächerlich) verströmt ebenso wie die nicht vorhandene Atmosphäre den Charme der frühen Mailbox-MUDs, dazu kommt noch, daß man fast schon einen Highend-Rechner benötigt, damit das Game beim Nachladen keine Spinnweben ansetzt. Ein Baukasten ermöglicht die Erschaffung eigener Welten, aber wer will die schon? Und wer hat bloß bei Simon & Schuster geschlafen, als es um den Einkauf dieses Titels ging? *jn*



Der zentrale Platz der Hauptstadt: Die leuchtende Spirale deutet an, daß unser Held dort rematerialisiert

Minimal: P166, 32 MB RAM, 8x CD, 400 MB HD
Empfohlen:P266, 64 MB RAM. 8x CD



Wir betreten den Basar-Bezirk – hier ist alles zu haben, was das Herz begehrt



Kampf mit einem Kobold in unterirdischen Verliesen

Name	Shattered Light
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Catware/Simon & Schuster
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100,- DM (US-Import)
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via Internet

HILFE



Joe Nettelbeck

Manchmal gibt es Momente in meinem Leben, in denen ich mir verwundert die Augen reibe und mich frage, was geschehen ist. So auch jetzt wieder: Bin ich durch ein Zeitloch in die Vergangenheit gefallen? Oder schlimmer noch: Wurden die Programmierer von "Shattered Light" durch ein solches Loch in die Zukunft gesaugt? Die armen Kerle, wovon wollen sie heute denn bloß leben? Oder bin ich einfach nur irgendwann einen Schritt zu weit zur Seite getreten und dadurch in einer Parallelwelt gelandet, wo seltsame Dinge geschehen? Kurz und knapp: Als Solo-Player ist dieser Titel ohnehin fragwürdig. Vor Jahren in der Mailbox-Ära jedoch hätte das Game als grafischer Multi-User-Dungeon vielleicht ein echter Knüller sein können. Aber, hey – wir schreiben inzwischen 1999! Heutzutage gibt es Spiele wie "Everquest" oder "Ultima Online", und selbst das angejahrte "Meridian 59" ist "Shattered Light" noch um Lichtjahre voraus. Ein so krasser Anachronismus ist mir wirklich schon lange nicht mehr untergekommen. Hallo, aufwachen! Jemand zu Hause?

SPIELSPASS

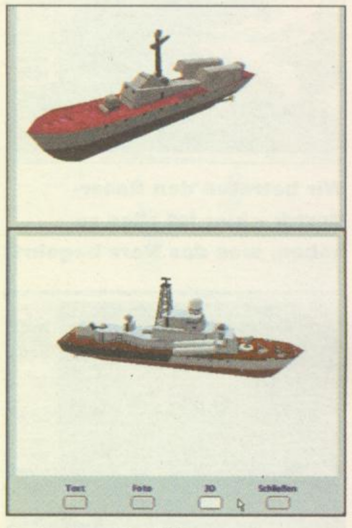


SOLO	MULTI
20%	25%

GRAFIK	38%
SOUND	54%
SPIELTIEFE	70%

Fleet Command

Jane's realistisches Marine-Kommando-Spiel im Testdock



Zu jedem Schiffs- und Flugzeugtyp gibt das Jane's-Archiv auch während des Spiels umfangreiche Auskunft

Name	Fleet Command
Genre	Strategie
Hersteller	Jane's/EA
Schwierigkeit	einfach
Preis	ca 90 Mark
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 4, IPX, TCP/IP

Die Grundlage für Jane's Neuestes ist ein Schulungsprogramm der US-Navy, mit dem junge Marine-Offiziere auf das feuchte Leben und seine Folgen vorbereitet werden sollen. Die globalen politischen Recherchen der Firma sorgen außerdem für halbwegs exakte Krisenvoraussagen. Ihr schlüpft in die Rolle eines Flottenadmirals und befehligt U-Boote, Zerstörer, Kreuzer, Flugzeugträger, Jagdbomber und Hubschrauber. Einsätze an den politischen Brennpunkten der Erde (persischer Golf, Rotes Meer, Chinesische See etc.) sorgen dabei für ungeteilte Spannung, auch wenn manche Szenarien trotz verstellbarem Zeitablauf simulationstypische Warterei beinhalten. Der Bildschirm ist in vier Fenster geteilt: Taktische und strategische Übersicht, 3D-Ansicht der angewählten Einheit und Nachrichtenfenster; diese Aufteilung läßt sich aber ändern. Durch die hohe Aktualität des Spiels werdet Ihr mit den modernsten See- und Luftkriegswaffen konfrontiert, der Schlagabtausch zwischen den Flotten wird vor allem mit Raketen und Antiraketen ausgetragen. Geschütze und Torpedos, die „klassischen" Marinewaffen des 20.Jahrhunderts, spielen dabei nur eine Nebenrolle. Radar- und Luftaufklärung zur Identifizierung der Ziele, damit nicht versehentlich ein Jumbojet abgeschossen wird, geht den Kampfhandlungen in der Regel voraus. Die Bedienbarkeit kommt dem Spieler dabei entgegen, auch das taktische Display mit seinen marinetypischen Symbolen (die bei Bedarf auf Schiffs/Flugzeugicons umschaltbar sind) läßt sich nach kurzer Eingewöhnung auch vom Genreneuling gut entziffern. Trotz der Unterstützung von 3D-Karten bleibt die Grafik in der 3D-Ansicht aber eher einfach. *fe*



Der Arbeitsplatz des Admirals: oben die taktische Ansicht, darunter die globale Karte, 3D-Bild und Infotext



Situationen wie hier vor der lybischen Küste geraten mitunter zum Marinepuzzle

Minimum: P200, 32 MB RAM, 8x CD, 50 MB HD, 2 MB Grafik
Empfohlen: P233, 3D-Grafik (Glide, Direct3D)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
76%	71%

GRAFIK	64%
SOUND	67%
SPIELTIEFE	55%

GUT



Fritz Effenberger

Nicht, daß ein Flottenkommandospiel etwa an die Spannung und Hektik von Warzone 2100 oder Total Annihilation herankommen würde. Auf hoher See geht eben alles ein wenig gemächlicher zu. Sogar Raketenangriffe dauern, der Entfernungen wegen, ihre Zeit, so daß in der Regel rechtzeitig Gegenmaßnahmen (in Form von Antiraketen) ergriffen werden können. Also werden die Missionen in aller Regel in eher gemäßigtem Tempo abrollen und genug Spielraum für taktisch-operative Entscheidungen lassen, anders eben als in typischen Panzer-Echtzeitspielen, wo es um blitzschnelle Reaktionen und parallele Entscheidungen geht. Das Spiel ist ausgereift, nicht von ungefähr kommt es von einer der alteingesessensten Kriegsspielfirmen mit jahrelanger Erfahrung. Allerdings ist dieses Untergenre nicht für jeden geeignet, da die Befehle nur mittelbare Auswirkungen haben. Dazu kommt im Fall Fleet Command, daß die 3D-Darstellung weniger ausgefeilt und detailfreudig ist, als zum Beispiel in SSIs in Kürze erscheinendem Fighting Steel.



Sabine Geratz

Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16

Bestellen oder abholen!

Ladenpreise können variieren!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00



KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

STAR TREK · THE NEXT GENERATION · BIRTH OF THE FEDERATION · MICROPROSE

Top Titel!

Star Trek Birth Federation

Deutsche Version

DM 69,99

CD-ROM

Titel		Preis
3 D Ultra Pinball 4 Turbo R.	DV	44,99
500 ccm Grand Prix	DV	39,99
Addy Lernprog. je	DV	69,99
Age o. Empire Gold	DV	69,99
A.o. E. Rise of Rome	DV	34,99
Age of Myst Compilation	DV	79,99
Alien vs. Predator	DV	x69,99
Alpha Centauri	DV	79,99
Anno 1602	DV	69,99
A 1602 Originaldata	DV	29,99
Anstoß2-Gold	DV	49,99
Apache Havoc	DV	69,99
Army Men 2	DV	74,99
Autobahn Raser	DV	34,99
Baldurs Gate	DV	67,99
Baldurs Gate Mission	**DV**	**29,99**
Battleground 9-Chik.	DV	74,99

CD-ROM

Titel		Preis
Have a Nice Day 2	DV	64,99
Have a Nice Day 2-Data	DV	24,99
Heavy Gear 2	**DV**	**79,99**
Hell Copter	DV	59,99
Heroes of Might&Magic 3	**DV**	**69,99**
Hidden & Dangerous	DV	x74,99
Imperialismus 2	DV	74,99
Interstate 82	DV	x79,99
Israeli Air Force	DV	74,99
Jagged Alliance 2	**DV**	**67,99**
Jedi Knight + Data	DV	54,99
Kings Quest 8	DV	69,99
Kingpin	US	x79,99
Klingon Honor Guard	DV	39,99
König der Löwen 2	DV	59,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98- 0

Fax: (02 81) 9 52 98- 10

Bestellungen auch online im Internet: http://www.callnplay.de

Titel		Preis
Big Air	DV	79,99
Biing 2	DV	x69,99
Billard Nights	DV	64,99
Blaze & Blade	DV	64,99
Broodwars	DV	34,99
Bugs Live Actionspiel	DV	79,99
Bundesliga Manager.99	DV	74,99
Caesar 3	DV	77,99
Civil. - Call to Power	DV	74,99
Civilization 2 Multipl.	DV	39,99
Civil. 2 Comp. Multi.	DV	64,99
Cluedo 2	DV	59,99
Colin Mc Rae Rallay	DV	69,99
Combat Flight Simulator	DV	79,99
C & C 1 Megabox	**DV**	**29,99**
C & C 2 Megabox	**DV**	**58,99**
C & C 3 Tiberium Sun	DV	x89,99
Commandos	DV	79,99
Commandos: i.A.d. Ehre	DV	53,99
D - Info 99	**DV**	**29,99**
D-Jump	DV	x69,99
Dark Project	DV	69,99
Darkstone	DV	x79,99
Delta Force	DA	74,99
Der Kosar	DV	67,99
Descent 3	DV	x69,99
Diablo	DA	24,99
Diablo + Hellfire	DA	39,99
Die Siedler 3	DV	69,99
Die Siedler 3 Data Orig.	DV	24,99
Die Völker	**DV**	**69,99**
Discworld Noire	**DV**	**79,99**
DSF Fußballman. 98/99	DV	39,99
Dune 2000	DV	69,99
Dungeon Keeper 2	DV	x79,99
Dynasty General	DV	39,99
Eastern Front 2	DV	x74,99
Elder Scroll: Red Guard	DV	64,99
ESPN: PRO Boarder	DV	74,99
European Air War	DV	49,99
Expandable	**DV**	**x69,99**
F 16 Agressor	DV	69,99
F 1 Racing/Ubi Teil 2	DV	49,99
Falcon 4.0	DV	69,99
Fallout 2	DV	74,99
Fifa Soccer 99	DV	84,99
Fighter Squadron	DV	69,99
Fighting Force	DV	74,99
Fighting Steel	DV	69,99
Flanker 2.0	DV	x69,99
Fleet Command	**DV**	**69,99**
Fly	DV	x72,99

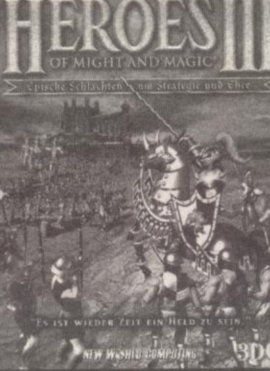
Titel		Preis
Kurt Fußballmanager	DV	64,99
Lamentation Sword	DV	49,99
Land der Hoffnung	**DV**	**74,99**
Lands of Lore 3	DV	74,99
Links LS 99	DV	74,99
Lords o. Magic-Edit	DV	64,99
Lords o. Magic-Data	DV	29,99
Löwenzahn 3	DV	39,99
Machines	DV	67,99
Mana: Weg d. schw. Macht	DV	69,99
Mastermind	DV	39,99
Mechcommander	DV	34,99
Mechwarrior 3	**DV**	**69,99**
MightMagic 7	DV	x74,99
Monkey Island 3	DV	39,99
Mortyr	**US**	**79,99**
Moto Racers 2	DV	79,99
Myth 2	DV	74,99
Nascar Revolution	DV	79,99
NBA Live 99	DV	79,99
Need for Speed 3	DV	79,99
Need for Speed 4	DV	x79,99
NHL Hockey 99	DV	79,99
Official F1 Racing	**DV**	**77,99**
Outcast	DV	x79,99
Pizza Syndicate	DV	69,99
Play the Game Vol.1	DV	59,99
Populous 3	DV	79,99
Populous 3 Data	DV	24,99
Powerslide	DV	74,99
Pro Pilot 99	**DV**	**84,99**
Pro Pinball Big Race	DA	39,99
Puma Street Soccer	DV	69,99
Quest for Glory 5	DV	x79,99
Railroad Tycoon 2	DV	74,99
Railroad Tycoon 2 Data	**DV**	**29,99**
Rainbow 6	DV	67,99
Rainb. 6: Eagle Watch	DV	32,99
Rebellion	DV	69,99
Recoil	DV	74,99
Red Baron 3 D	DV	44,99
Redline	DV	74,99
Rent a Hero	DV	39,99
Requiem/ungekürzt	DA	69,99
Ring des Nibelungen	DV	74,99
Road to Moscow	DV	74,99
Rollcage	DV	74,99
Rollercoaster Tycoon	DV	62,99
Rouge Squadron	DV	69,99
Saga Age o.t. Vikings	**DV**	**69,99**
Sanitarium	DV	69,99
Shadow Company	DV	74,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Titel		Preis
Galdor	DV	39,99
Game Gallery	DV	49,99
Gangsters	DV	69,99
Gold Games 3	DV	44,99
Grand Teft Auto	DV	39,99
Grand Teft Auto London	DV	29,99
Grim Fandango	DV	74,99
G.Z.S.Z.	DV	39,99
Hall of Fame Compilation	DV	39,99

Titel		Preis
Shadow o.t. Empire	DA	39,99
Shanghai Dynasty	DV	44,99
Silver	**DV**	**67,99**
Sim City 3000	DV	84,99
Slave Zero	DV	x74,99
Solar	DV	x69,99
Spiel des Lebens	DV	59,99
Sports Car GT	DV	79,99
Star Craft	DV	79,99

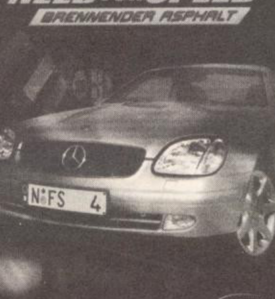
ACHTUNG Unsere Internet-Adresse: http://www.callnplay.de



Heroes of Might & Magic 3

Deutsche Version





Need for Speed 4 Brennender Asphalt

Erscheint: ca. 24.06.

Deutsche Version



NEU! NEU! NEU! NEU!

Titel	Preis
Alien vs. Predator	DV x69,99
Baldurs Gate Mission CD	DV 29,99
Descent III	DV x69,99
Discworld Noir	DV 79,99
Total Annihilation: Kingdoms	DV x74,99
Kingpin	US x79,99
Mechwarrior III	DV 69,99
X-Beyond the Frontier	DV 69,99

Star Wars: Episode 1



CD-ROM

Titel		Preis
Star Craft Broodwars	DV	34,99
Startego	DV	59,99
Star Trek Birth Federation	**DV**	**69,99**
Star Wars-Episode 1:		
Dunkle Bedrohung	**DV**	**69,99**
Racer	**DV**	**64,99**
Street Wars	DV	x74,99
Superbike World Champ.	DV	79,99
Thrust Twist & Turn	DA	64,99
Thunder Brigade	DV	54,99
Tiger Woods 99	DV	79,99
Tomb Raider 2 Dir. Cut	**DV**	**39,99**
Tomb Raider 3	DV	74,99
Total Annihil. Kingdoms	DV	x74,99
Touring Car Champ. 2	DV	74,99
UEFA Champ. Leag. 98/99	DV	77,99
Unreal Tournement	DV	x69,99
Uprising 2	DV	74,99
V-Rally	DV	69,99
Warzone 2100	DV	74,99
Western Front	DV	69,99
Worms Armageddon	DV	54,99
X-Beyound Frontier	**DV**	**69,99**
X-Wing Alliance	DV	69,99
X-Wings vs.- Tie Figther+ Data	DV	59,99
You don´t know Jack 2	DV	64,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
Airline Tycoon	DV	29,99
Art of War	DV	29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
F22 Total Air War	DV	29,99
Flight Unlimited 2	DV	29,99
Flottenmanöver	DV	19,99
Floyd	DV	19,99
Frogger	DV	19,99

Game Gallery Comp. DV 49,99
Turok · Anstoß 2 · Heroes o. Might a. Magic 2 · Rent a Hero · Uprising · J. Herbert Grand Prix · Forsaken · Castrol Honda · Jack Nicklaus 5.0 · Vermeer · F 18 A Hornet · Deadlock 2 · Constructor Test Drive 4 · J. Dredd Pinball

Titel		Preis
Gettysburg	DV	29,99
Hall of Fame Compilation · Die by the Sword · Die by the Sword Mission CD · Baphomets Fluch 1 · Baphomets Fluch 2 · Stonekeep · Fallout	DV	39,99
Herrscher der Meere	DV	19,99
Incubation	DV	24,99
Incubation Data	DV	29,99
John Sinclair	DV	24,99
Larry 7	DV	19,99
Little Big Adventure 2	DV	29,99
Luftwaffencommander	DV	24,99
Mayday	DV	24,99
Monopoly	DV	29,99
Obsidian	DV	19,99
Oddworld:Abe's Oddysey	DV	29,99
Panzer Commander	DV	24,99
Pax Imperia 2	DV	19,99
Perry Rhodan:Op.Eastside	DV	29,99

Wir empfehlen Ihnen auch unsere Partnergeschäfte
(Ladenpreise können variieren)

PLZ	Ort / Geschäft	Adresse
04860	**Torgau** OH.HA. Computer	Beckerstraße 20
27570	**Bremerhaven** Play Soft Corner	An der Mühle 45
42103	**Wuppertal** COMPARE GbR.	Aue 50
48565	**Steinfurt** S & B Computer	Wasserstraße 9
50127	**Bergheim-Quadrath** Computer Basar	Köln-Aachener Str. 176

Titel		Preis
Atlantis	DV	29,99
Battle Zone	DV	24,99
Betrayal in Antara	DV	19,99
Birthright	DV	19,99
Creature Shock	DV	19,99
Dark Earth	DV	24,99
Dark Reign	DV	19,99
Dark Reign Data	DV	29,99
Deathtrap Dungeon	DV	29,99
Der vergessene Gott	DV	19,99
Dethkarz	DV	24,99
Die Fugger 2	DV	19,99
Die Siedler 2 Gold	DV	24,99
Dungeon Keeper Gold	DV	29,99
Eastern Front	DV	29,99
F1 Racing Simulation	**DV**	**19,99**

Titel		Preis
Pro Pilot USA	DV	29,99
Red Baron 2	DV	24,99
Risiko	DV	29,99
Sim City 2000	DV	29,99
TFX 3: F22	DV	29,99
Theme Hospital	DV	29,99
Total Annihilation	DV	24,99
T. Anni. Battle Tactics	DV	29,99
T. Anni. Core Offensive	DV	29,99

Warcraft 2 Battlecrest Comp.:
· Warcraft 2 + Lösung
· Warcraft 2 Mission + Lösung
DV34,99

Titel		Preis
Wargasm	DV	29,99
Wing Prophecy / WC 5	DV	29,99

Hardware

Neu: Saitek Produkte

Artikel	Preis
Joystick	19,99
Joystick	29,99
3 D Digital Joystick	109,99
Pad X6-33M	39,99
Pad Analog/Digital	79,99
Flysystem X36	199,99
Lenkrad R4 Force Feedback	229,99
PC - Dash	99,99

Thrustmaster

Artikel	Preis
Lenkrad Formula Sprint	129,99
Lenkrad Force Feedback	a.A.

Gravis Produkte

Artikel	Preis
Game Pad	19,99
Game Pad Pro	49,99
X-Terminator Pad	89,99
Joystick Blackhawk digital	59,99
Joystick PC - Pro	39,99

Microsoft Produkte

Artikel	Preis
Sidewinder Pad	59,99
Joystick Presicion Pro	119,99
Freestyle Pad	114,99
Joystick Force Feedback Pro 2.0	209,99
Lenkrad Force Feedback	249,99

Weitere Hardware auf Anfrage!

Versandbedingungen: Ab DM 180,- Spielewert in einer Sendung keine Versandkosten!
Pro Paket Vorkasse DM 6,90 Porto · Bei Nachnahme Porto plus DM 5,00 Nachnahmegebühr. Als Vorkasse akzeptieren wir nur Euroschecks bis DM 400,00. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Wet At
The Empire

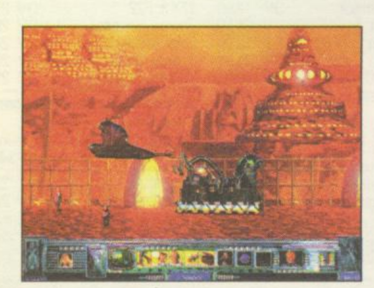
Diesen Sommer zelebriert CDV den Angriff der Killer-Melonen – denn die fallen auf den ersten Blick ins Auge, wenn Botschafterin Lula galaxisweit für die Lust wirbt...



Mädchenhandel? Piraten haben Lulas Crew gemopst



Bei Lula zu Hause



Sicher gelandet

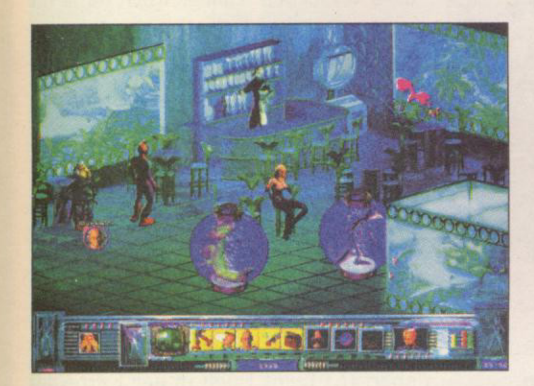


Lula ist Botschafterin des Planeten Pleasure 6 und muß leider vor den freudenfeindlichen Truppen des bösen Pimperators in eine andere Galaxis fliehen – wo sie mit beschädigtem Equipment liegenbleibt. Zum Glück gelangt eine ihrer Alarmmeldungen in die Hände des Taxifahrers Bug, der prompt eine Rakete klaut, um der nur leicht textilierten Dame zu Hilfe zu eilen. Der Held wird in wechselnden Perspektiven gezeigt. Ihr müßt ihm wie in einem Adventure den Weg zum nächsten Raumschiff bahnen. Nun, gestandene Abenteurer werden's eher für eine Art interaktiven Film halten, denn der Schwierigkeitsgrad ist weit unten angesiedelt. Aber für die von CDV angepeilten Gelegenheitsspieler dürfte das wohl okay sein. Zudem werden die Abenteuer später (z.B. beim Erforschen von Raumschiff-Wracks) etwas schwieriger. Einmal glücklich im Weltraum, sieht sich unser Held jedoch mit dem allseits bekannten Problem des Geldmangels konfrontiert. Ihm stehen nur ein überschaubares Grundkapital und ein wohlproportioniertes Raumschiff zur Verfügung, das sich mit der Zeit durch Anbauten erweitern läßt. Folglich könnt Ihr auf dem nächst erreichbaren Planeten nur das nötigste Personal einkaufen: Eine Lagermeisterin und vier Damen mit den erotischen Vorlieben Klassisch, Fetisch, Sado-Maso und Future reichen für den Anfang. Ein Deck des Schiffs wird nun verführerisch möbliert, um die vier Holden hier einzuquartieren – und schon entwickelt sich bei künftigen Stops ein einträgliches Geschäft mit den Ortsansässigen. Wer mehr will, läßt sich auf einen der lukrativen Spezialtransporte ein, oder er handelt ganz profan – dabei hilft eine Preis-Tabelle, die bereits besuchte Welten berücksichtigt.

Die Optionen und Möglichkeiten sind – insbesondere im Bereich der Lustdeck-Ausstattung – von erheblicher Tiefe; sogar an den Einsatz von Reinigungsrobotern oder Ärzten wurde gedacht. Und ab der zweiten Galaxis können auch Aliens auftauchen. Für weitere Ablenkung sorgen Casino und Strip-Bar. Sittenwächtern und Tugendbolden sei an dieser Stelle versichert, daß nichts Anstößiges zu sehen sein wird, was auch für die großformatigen Videos gilt. Die schweißtreibenden Wet-Aktionen geschehen freilich nicht zum Selbstzweck, denn schließlich will man ja dem fiesen Pimperator das Handwerk legen. Doch die Programmierer haben einen besonders langen Weg zum Happy-End ersonnen: Durch vier verschiedene Galaxien mit jeweils zehn Planeten führt Euch der Trip. Eine der Welten stellt dann immer das Hyperraumtor zum nächsten System dar – doch kann es erst genutzt werden, wenn man sein Schiff mit gewissen Erweiterungen ausgestattet hat. Zum Beispiel mit besseren Waffen, fetteren Motoren oder zwielichtigen Anbauten. Ab und an benötigt Ihr weiteres Personal – Maschinistin, Waffenmeisterin, Navigatorin. Keine Frage, auf **diesem** Kreuzer ist die Frauenquote übererfüllt. Trotz der vielen weiblichen Hilfe wird der Weg in Lulas Arme beschwerlich. So erweist sich die Steuerung ge-

tack
Cums Back





Eine kosmische Kneipe mit Darkman: Der Typ sorgt für einträgliche Sondergeschäfte

Freie Wahl der Waffen: das Lustdeck





Zwei Dinge braucht der Mann: Strip-Bar und Casino



Auf der Krankenstation herrscht Flaute



Die Schönheits-Königin

rade im Raumschiff-Part als fummelig, weil z.B. nicht alle Hotspots da sind, wo man sie zunächst vermuten würde (grins). Mal findet man Ausgänge nicht auf Anhieb, mal sind wichtige Funktionen in Sonder-Menüs versteckt. Machos würden von einer echt weiblichen Handhabung sprechen... Der Trip durch die Galaxien ist alles andere als ungefährlich. Während des Fluges von einem Planeten zum nächsten kommt es immer wieder zu Auseinandersetzungen mit Piraten, die Euren Sternenkreuzer kapern und Eure Ladung mopsen wollen. Spart Ihr Euch das Gehalt für eine Kanonierin, müßt Ihr kurzerhand selbst in den Gefechtsstand klettern und in einer 3D-Shooter-Einlage mit den Bordgeschützen die angreifenden Raumjäger pulverisieren.

Bei den Händlern auf den verschiedenen Gestirnen könnt Ihr gegen Bares Euer Arsenal an Verteidigungswerkzeugen um durchschlagskräftigere Wummen aufstocken. Das Sortiment umfaßt unter anderem Schießprügel mit so bedeutungsschwangeren Namen wie „Bloody Horny", „Cock Rock" oder „Pussy Tracker", mit denen Ihr auf Krawall gebürstete Widersacher noch effektvoller aufs Korn nehmt. Es gilt außerdem zu bedenken, daß Ihr ab der Ausbaustufe „Double Tit" über eine weitere Gefechtsstation verfügt, die ebenfalls ausgerüstet und bemannt werden sollte.

Wie es sich für einen gestandenen Raumschiffkapitän gehört, muß sich Bug um das körperliche Wohl seiner weiblichen Besatzung kümmern. Ansonsten kann es geschehen, daß eine Lady bei der nächsten Gelegenheit frustriert das Weite sucht. Eine „Geilheitsanzeige" informiert deshalb über die Dringlichkeit der köperlichen Zuwendung. Bewegt sich diese im roten Bereich, sollte schnellstens der „Lustmodus" aktiviert werden. Via Mausklicks könnt Ihr nun drei erogene Zonen stimulieren. Habt Ihr keine Zeit oder Lust, den „männlichen Pflichten" nachzukommen, stellt Ihr einfach Gigolos ein, die in der Schiffsbar vernachlässigte Crewmitglieder auflesen und „beglücken". Rein optisch kommt der feuchte Angriff (besonders im Abenteuer-Modus) gar nicht so übel daher, wenn man mal von den Ballerszenen und den Videos absieht. Sphärisch-ätherische Sternenklänge tingeln durch den kosmischen Rotlichtbezirk, unterbrochen durch manchmal unfreiwillig komische Sprachausgaben. *cis/jn/rm*

Minimum:P166, 32 MB RAM, 8x CD, ca. 510 MB HD
Empfohlen: PII400, 32 MB RAM, 8x CD, 3D-Grafikkarte

Name	**Wet Attack**
Genre	Mixtur
Hersteller	Interactive Strip/CDCV
Schwierigkeit	leicht
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	–

BEFRIEDIGEND



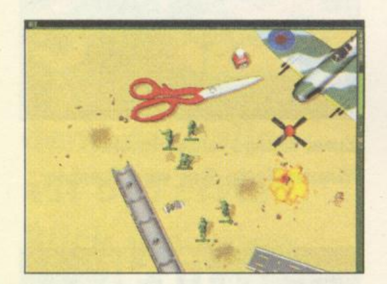
Chris Peller

Es hätte wirklich schlimmer kommen können. „Wet Attack" offenbart tatsächlich – außer mehr oder weniger platt dargebotener „Erotik" – richtige Spielelemente. Zugegeben: Das Ganze wurde in erster Linie für Gelegenheitsspieler und Fleischbeschauer konzipiert. Die Adventure-Einlagen sind keine ernstzunehmende Herausforderung, und der Weltraum-Shooter-Part ist ziemlich mies. Aber schon allein deswegen kann der krude Genre-Mix einen so hohen Trash-Appeal vorweisen, daß er uns wieder sympathisch wird. Man mag sich über qualitativ unterdurchschnittliche Videosequenzen (die mit der Zeit auch noch langweilen), die teils umständliche Bedienung und den nicht sehr enthusiastisch wirkenden Bug-Sprecher mokieren, doch unterm Strich bietet „Wet Attack" deutlich mehr Spiel und Unterhaltung fürs Geld, als schmuddelige Pseudo-Erotik-Games von Orion & Co. Busenfetischist Russ Meyer hätte jedenfalls seine Freude an dieser Überdosis von draller Weiblichkeit. Darum: Befriedigend!



Army Men II

Sarge und seine Männer kämpfen weiter



Auf dem Schreibtisch tobt ein verbissener Kampf



Ob Sarge und seine Männer dieses Bombardement heil überstehen?



Mit der Lupe lassen sich Gegner schmelzen

Als 3DO vergangenes Jahr zum ersten Mal die grünen und braunen Plastiksoldaten aufeinander hetzte, ließ das Ende dieser witzigen Rangelei auf eine Fortsetzung hoffen. Sarge, der tapfere Anführer der Grünen, entdeckte ein mysteriöses Dimensionsportal, durch das er in eine gar merkwürdige Welt gelangte – in die Küche einer amerikanischen Kleinstadtfamilie. Und damit fängt der Spaß nun erst richtig an: In "Army Men II" dirigiert Ihr abermals Sarge durch zahlreiche Szenerien, wobei er fröhlich zwischen seiner Heimat und der fremdartigen Welt hin- und herpendelt. So finden die Auseinandersetzungen mit den braunen Kontrahenten nicht mehr ausschließlich auf Schlachtfeldern im WWII-Stil statt, sondern auch – à la "Toy Story" – unter anderem in einem Vorgarten, im Kinderzimmer oder auf einem Schreibtisch. Diesmal treffen die Kontrahenten an illustren Schauplätzen zwischen Feuerzeugen, den Einzelteilen eines Modellbausatzes, heißen Herdplatten und auf dem Teppichboden aufeinander. Im Zuge einer Mission muß Sarge mit seinen Kunststoffkameraden bestimmte Aufgaben erfüllen (einen defekten Sender reparieren, gefangene Mitstreiter befreien, Sabotageakte durchführen etc.), was die gegnerische Armee, von einem verrückten Wissenschaftler erschaffene Zombies oder Kakerlaken natürlich zu verhindern versuchen. Gelegentlich dürft Ihr wieder Fortbewegungsmittel, darunter Panzer, Jeeps und Motorboote, benutzen und die Zerstörungskraft einiger neuer Waffen ausprobieren. Mit dem Vergrößerungsglas oder einer Sprühdose lassen sich zum Beispiel Gegner im Handumdrehen zu kleinen Pfützen zusammenschmelzen. Befindet sich das Scharfschützengewehr in Eurem Gepäck, könnt Ihr weit entfernte Ziele mit einem einzigen Schuß eliminieren oder aber, Ihr tarnt Euch in der Farbe des Gegners, um Euch unbehelligt unter die Feinde zu mischen.

Die englische Version von "Army Men II" steht zwar schon seit ein paar Wochen in den Regalen der Importhändler, doch aufgrund der soliden Übersetzung – abgesehen von ein paar kleinen Rechtschreibfehlern – der Bildschirmtexte sowie der gelungenen, komplett deutschen Sprachausgabe kann man den Plastikmännchen auch getrost mittels der regionalen Fassung den Garaus machen.

cis

Minimum:P100, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 150 MB HD
Empfohlen: P166, 64 MB RAM, 8x CD, 2 MB Grafikkarte.



Auf einer kleinen Insel entdecken wir einen gefangenen Kameraden

Name	Army Men II
Genre	Action
Hersteller	3DO/Ubi Soft
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 4; Seriell, Modem, IPX, TCP/IP

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
70%	74%

GRAFIK	60%
SOUND	70%
SPIELTIEFE	48%

GEHT SO



Chris Peller

Angesichts dieser Fortsetzung kann ich mir Freudenschreie verkneifen. Allein schon optisch hat "Army Men II" nämlich keine Verbesserungen vorzuweisen und wirkt deshalb hoffnungslos veraltet. Das Pathfinding-System und die Gegner-KI lassen ebenfalls zu wünschen übrig. Dirigiert man zum Beispiel die Männchen nicht akribisch genau durch einen Parcours, bleiben sie zuweilen an Hindernissen hängen und sind nicht in der Lage, daran vorbei zu manövrieren. Positiv fällt dagegen auf, daß man sich jetzt endlich an so illustren Schauplätzen wie im Kinderzimmer oder in der Küche mit den Feinden erbitterte Kämpfe liefert und sich nicht nur mit den pseudo-realistischen Szenarios im Stil des ersten Teils zufrieden geben muß. Recht witzig ist auch die musikalische Untermalung, denn wenn Sarge angespornt durch Wagners Walkürenritt das Terrain erkundet, kommt einfach Stimmung auf! Diese netten Details rechtfertigen allerdings noch lange kein Sequel, so daß Fans der virtuellen Plastiksoldaten lieber auf den dritten Teil warten sollten.

Rage of Mages II: Necromancer



Burn Baby, burn

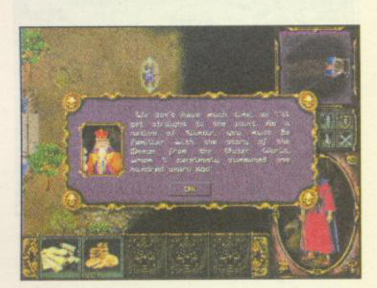
Der russische Geheimtip im Bereich der Stratego-Rollenspiele geht in die Verlängerung...

Necromancer sind eine besonders unappetitliche Sorte von Zauberern, die sich hauptberuflich mit Skeletten, Zombies und anderen wiederbelebbaren Überresten befassen. Im Fantasy-Reich der Allods, der tausend voneinander isoliert im Äthermeer schwimmenden Inseln, sorgen die Necros neuerdings für Unruhe. Das aber zeigt sich dem Spieler erst ein wenig später, denn anfangs offenbart ein Gespräch mit dem Erzmagier Skrakan nur, daß im Allod Yases möglicherweise nicht alles mit rechten Dingen zugeht.
Man wird also per Teleport dorthin geschickt, um die Situation zu inspizieren und, wenn nötig, einzugreifen. Zu diesem Zweck kreiert man anfangs wie in einem Rollenspiel seinen Hauptcharakter, später schlägt man in der Metropole des Gebietes sein Lager auf, versorgt sich im Shop mit Ausrüstung und in der Taverne mit Aufträgen. Letztere müssen nicht unbedingt in einer bestimmten Reihenfolge erledigt werden und sehen generell so aus, daß man auf der Karte ins Zielgebiet wandert und dort in einer leicht geschrägten Vogelperspektive durch Wald und Wiese schleicht.
Im Kampf gegen Monster und Mutationen verbessern sich die beteiligten Fähigkeiten, und weil man schon bald allein nicht mehr zurechtkommt, dürfen im Wirtshaus Söldner angeheuert werden (manchmal bietet der eine oder andere Schlagetot auch freiwillig seine Begleitung an), was natürlich nicht billig ist. In den späteren der 43 abwechslungsreichen Missionen führt man dann schon fast eine kleine Armee durchs Brachland, und auch die zum Sieg notwendige Taktik erinnert oft stark an traditionelle Echtzeitstrategien. *jn*



In der Kneipe – offensichtlich in einer weit südlich gelegenen...

Minimum: P133, 16 MB RAM, 4x CD, 250 MB HD
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 8x CD



Gespräche laufen nach wie vor automatisch ab



Die Karte des Allods Yases

Name	Rage of Mages II
Genre	Stratego-Rollenspiel
Hersteller	Nival/Monolith/CDV
Schwierigkeit	3 Stufen
Preis	ca. 80 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer	bis zu 16 Spieler, IPX, TCP-IP

GUT



Joe Nettelbeck

Mehr als eine unter Freunden durch Flüsterpropaganda weitergetragene Empfehlung ist "Rage of Mages" nie gewesen – vermutlich nicht zuletzt deshalb, weil es einfach schon zu unspektakulär aussah, um größeres Aufsehen zu erregen. So gesehen dürfte auch dem Nachfolger kein leuchtenderes Schicksal beschieden sein, handelt es sich doch bis auf wenige Randerscheinungen um dieselbe Engine – nur daß sie eben mit einer neuen Geschichte und neuen Aufträgen gefüllt wurde. Aber was soll's? Wenn ich einen leckeren Burger mag, dann mag ich auch den zweiten. Tatsächlich stellte sich das gute alte Rage-Gefühl sofort wieder ein. Es ist schon irgendwie seltsam: Man spielt so lustig vor sich hin und merkt gar nicht, wie die Zeit vergeht. Man muß auch in den Kampfszenen nicht einmal selbst Hand anlegen, weil die Helden das (je nach der gewünschten Einstellung im Optionsmenü) zumindest bei Routine-Prügeleien ganz ordentlich von selbst erledigen. Doch, doch, für den Necromancer müßte sich wohl ein Plätzchen auf meiner Festplatte finden lassen...

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
76%	77%

GRAFIK	60%
SOUND	70%
SPIELTIEFE	75%

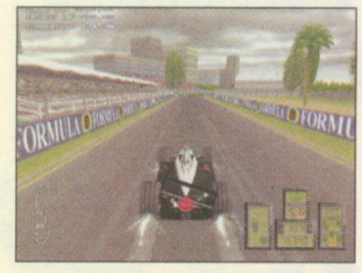
Official Formula 1 Racing

Schumi & Co. gehen diese Saison bei Eidos an den Start

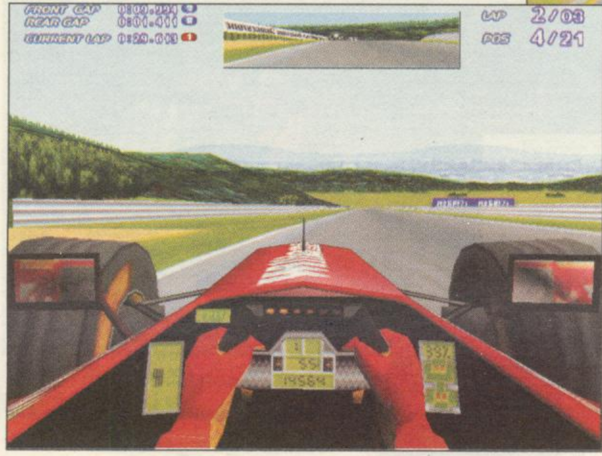
Und wieder dürfen PC-Piloten mit dem Kauf eines F1-Spiels die FIA bei ihrer segensreichen Arbeit für den internationalen Motorsport finanziell unterstützen. Im Gegensatz zum letzten Jahr stammen die Geldunsummen für die Verwendung originaler Namen und Logos aber nicht aus der Kasse von Ubi, diesmal soll ein Eidos-Produkt durch die Lizenz aufgepeppt werden.



Mit dieser Karte solltet Ihr durch jede Kurve kommen



Ein Rendezvous mit der Bande hat den Spoiler ruiniert



Die beiden Seitenspiegel zeigen nur den Fahrer...



...deshalb solltet Ihr auf den Zuschaltbaren zurückgreifen

So findet Ihr also alle elf Teams und 22 Fahrer, die sich während der 16 Grand Prixes der Saison 1998 PS-Schlachten geliefert haben, im Spiel vor. Sämtliche Original-Schauplätze von Interlagos bis Magny-Cours sind natürlich auch enthalten, in der Streckenführung zwar akkurat nachgebildet, allerdings selbst bei Hochschrauben sämtlicher Grafikoptionen wenig detailliert in Szene gesetzt. Dafür wird Euch für jeden Kurs neben einer Übersichtskarte samt Kurveninfos ein Helikopter-Rundflug über das Gelände angeboten, kommentiert von einem deutschen Sprecher. Das Gameplay selbst bietet altbekannte F1-Kost. Nach der Wahl des Lieblingsboliden geht es im Schnellstart für Training, Einzelrennen oder die gesamte Saison auf den Asphalt. Ein Szenario-Modus gibt Euch zudem die Möglichkeit, abgespeicherte Rennen in der Wiederholung zu begutachten oder an beliebiger Stelle nochmal selbst das Steuer zu übernehmen. Um den spielerischen Anspruch an Euer Können anzugleichen, habt Ihr zum einen die Wahl aus drei Schwierigkeitsgraden, die sich in unterschiedlicher Motorleistung manifestieren, zum anderen wird eine eigene Arcade-Variante geboten, die dank zusätzlichem Grip, höherer Schadenstoleranz und verminderter Gegner-KI recht einfach zu bewältigen ist.

Wie es sich für eine Simulation gehört, dürft Ihr natürlich auch in der teameigenen Werkstatt an Eurem Untersatz Hand anlegen, im Gegensatz zum Gros der Genre-Konkurrenz geht das aber auch ohne abgeschlossenes Ingenieursstudium. Mehr als simple Grobjustage an Bremsen, Reifen, Spoilern und Getriebe ist nämlich nicht. *sf*

Minimum: P90, 16 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger

Name	Official Formula 1 Racing
Genre	Rennspiel
Hersteller	Lankhor/Video Systems/Eidos
Schwierigkeit	leicht
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)modem (2), IPX, TCP/IP (12)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
53%	54%

GRAFIK	61%
SOUND	64%
SPIELTIEFE	37%

NAJA



Stephan Freundorfer

Schon auf den ersten Blick macht Eidos' offizielle Formel 1-Variante nicht besonders viel her. Selbst hochwertige 3D-Karten können nicht verhindern, daß das Gelände abseits der Strecke einen eher kärglichen Eindruck hinterläßt, das Fahrzeug wegen des ungünstig gesetzten Schattenwurfs zu schweben scheint und man statt feiner Transperenzeffekte hauptsächlich Grobklotziges zu Gesicht bekommt. Als echter Sim-Freak könnte man darüber zwar hinwegsehen, allerdings offenbart die eingehendere Beschäftigung noch eine Menge weiterer Makel! Handling, Physik, Tuning und Gegner-KI, alles dümpelt auf simplem und unzeitgemäßem Niveau vor sich hin, und selbst auf schwerster Stufe und im miesesten Fahrzeug läßt sich vorne mitmischen. So bleiben als Positivum eigentlich nur noch die Original-Daten. Aber seien wir doch mal ehrlich, in diesem Spiel die Formel-1-Lizenz zu verbraten, ist ungefähr so sinnig, wie für "Gute Zeiten, Schlechte Zeiten" echte Schauspieler herzunehmen. Höchstens Anfänger mit kleinem Rechner können einen vorsichtigen Blick riskieren.



Populous:
Unentdeckte Welten

Die Schamanin von einst ist in den Ruhestand gegangen und zum Olymp aufgestiegen – der Krieg der Welten jedoch geht weiter. Umso heftiger sogar, denn die in "Populous – The Beginning" schließlich unterlegenen Wuselmännchen-Stämme haben Rache geschworen. Kein Wunder also, daß Bullfrog eine Mission-CD mit 12 neuen Single- sowie 12 Multiplayer-Aufträgen auf den Markt werfen mußte. Spielerisch ändert sich dabei rein gar nichts (wenn man mal davon absieht, daß die Jobs alle ziemlich beinhart sind): Man muß also seinen Stamm ehren und mehren sowie alle Gegner kleinkriegen... Die neuen Level werden separat gestartet, benötigen aber das Haupt-Programm und lassen sich übrigens im Gegensatz zu diesem beliebig anwählen. Die Erweiterung kommt als Version 1.0.2 daher und liefert auch den neuesten Patch für "The Beginning" gleich mit. Soweit kann man also wahrlich nicht klagen, und der Rest ist eben von vorn bis hinten Populous, wie wir es kennen und lieben. *jn*



Die Populanten feiern Silvester 2000 – oder etwa nicht?

SUPER

Das alte Populous-Gefühl stellt sich auch hier sofort wieder ein, während ich meine neue Schamanin auf die Gegner hetze. Freilich gilt auch für die neuen Welten, daß man sich genau überlegen muß, was man tut! Aber gerade das war und ist ja der Reiz!

Name: ....Unentdeckte Welten
Genre: ....Echtzeit-Strategie
Hersteller: Bullfrog/Electronic Arts
Preis: ....ca. 30 Mark
Multiplayer: ....bis 4 Spieler; ....IPX, Internet

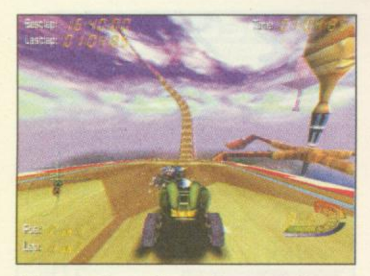
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
89%	90%

GRAFIK	83%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	70%

Thrust, Twist 'n Turn

Loopings gibt's nicht nur in der Achterbahn



Hier solltet Ihr schon mal den Turbo warmlaufen lassen



Natürlich fehlt auch die Egoperspektive nicht

Name	Thrust, Twist 'n Turn
Genre	Rennspiel
Hersteller	Carts Entertainment/ Take 2
Schwierigkeit	einfach
Preis	80 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX (4)



Ungewöhnliche Orte: Auch unter der Erde oder hoch über den Wolken finden die Rennen statt



Die junge finnische Entwicklerfirma Carts Entertainment hat sich völlig dem Geschwindigkeitsrausch verschrieben. Ihr PC-Debüt feiern die Nordmänner nun mit einem futuristischen Rennspiel, das Euch pure Raserei frei von jeglichen Simulationsaspekten bietet. In der Zukunftswelt von Thrust, Twist 'n Turn konkurrieren die vier weltbesten Piloten, ähnlich der Infogrames-Perle „Dethkarz", auf acht freischwebenden Strecken um den Meistertitel. In kurvigem Auf und Ab winden sich die Kurse durch obligatorische Landschaften wie eine düstere Zukunftsstadt oder öde Wüsteneien, manchmal dienen aber auch ungewöhnliche Szenerien wie ägyptische Tempelanlagen oder das Innere eines Bergwerkes als Austragungsort der High-Speed-Rennen. Da die vier verfügbaren Boliden reichlich mit PS gesegnet sind und zudem noch einen Turboantrieb besitzen, geizen die Streckendesigner nicht mit extremen Geschicklichkeitstests. So müßt Ihr mit Höchsttempo in einen Doppel-Looping einfahren, Euer Gefährt vorsichtig durch senkrechte Steilkurven manövrieren oder Abgründe mit exakt dosiertem Gas überspringen. Da es links und rechts der Straße meist ins Bodenlose geht, wird das Abkommen vom Kurs gewöhnlich mit einem tiefen Sturz und der Zerstörung Eures Wagens bestraft. Allerdings kostet so etwas nur ein wenig Zeit, unbegrenzte Schadenstoleranz und das flotte Zurücksetzen auf die Strecke erlauben auch bei mehrmaligen groben Fahrfehlern eine Spitzenposition bei Rennende. Habt Ihr einen der anfangs nur drei Kurse als Erster abgeschlossen, wird zur Belohnung ein weiterer freigeschaltet. Sobald alle acht geöffnet sind, bekommt Ihr einen Meisterschaftsmodus spendiert, bei dem dieselben Strecken nochmal in Folge abgefahren werden dürfen. Seid Ihr auch hier erfolgreich, kommen acht neue Kurse in den bereits bekannten Gebieten auf Euch zu. An der Spitzenzeit feilen könnt Ihr im Time Trial, zudem lassen sich die vier gemächlichen KI-Fahrer im Netz durch echte Intelligenz ersetzen. *sf*

Minimum: P 200, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PII/233, 32 MB RAM, 3Dfx



SPIELSPASS

SOLO	MULTI
48%	50%

GRAFIK	70%
SOUND	68%
SPIELTIEFE	26%

NAJA



Stephan Freundorfer

Die ersten paar Runden mit TT&T haben bei mir wohlige Erinnerungen an das hervorragende "Dethkarz" hervorgerufen. Ultraschnelle Rennen auf schwebenden Asphaltbändern, die sich durch futuristische Metropolen und gottverlassene Gegenden winden, sind eigentlich ein Lichtblick im trüben Arcade-Racer-Einerlei. Trotzdem ist bei dem skandinavischen Erstlingswerk schon nach kurzer Zeit die Luft raus. Das liegt zum einen am wenig ausgereiften Gameplay (nur drei simple Konkurrenten, keine Power-Ups, kein taktischer Aspekt beim Nitro-Einsatz, auf den Spieler wartende Gegner, kein Schadensmodell), zum anderen an diversen Bugs. Dabei wären die vielen Clipping-Fehler ja noch zu verschmerzen, wenn man aber von neben der Strecke schwebenden Fahrzeugen überholt wird oder durch einen Unfall plötzlich mit einer utopischen Rundenzeit ins Ziel kommt, dann macht das Ganze keinen Sinn mehr. Schade, denn aus der 3D-Engine und dem Kursdesign hätte man so viel mehr machen können.

N.I.C.E. 2 Tune-Up

Eigentlich besitzt der deutsche Parade-Fun-Racer N.I.C.E. 2 ja genug Strecken, Fahrzeuge und Spielmodi, um für eine halbe Ewigkeit Spielspaß und Abwechslung zu bieten. Nichtsdestotrotz schieben die Jungs von Synetic nun – ein halbes Jahr nach dem Release des Vollproduktes – mit ihrem „Tune-Up" ein Add-On nach, das neben dem neuesten Update und kleineren Verfeinerungen in puncto Optik und Steuerung auch einige motivationsfördernde Erweiterungen liefert. So wird die Anzahl der Strecken um sechs auf insgesamt 30 erhöht, wobei Euch die – grafisch wie in der Straßenführung – gekonnt designten neuen Kurse in die kanadische Wildnis und den Norden Italiens entführen. Auch eine neue Fahrzeugklasse gibt es zu bestaunen bzw. zu erwerben. Unter der Kategorie „Sportster" findet Ihr fünf gleichermaßen hübsche wie sportliche Flitzer (beispielsweise einen BMW Z3-Klon), die sich auch im echten Leben gut in der heimischen Garage machen würden. Am Meisterschaftsmodus wurde dankenswerterweise nur marginal und kaum merklich gefeilt. Neu und äußerst sinnvoll ist dafür der aufgesetzte Arcade-Modus, durch den Ihr schnurstracks und ohne ermüdende Menüklickerei für rasante Time Attack-Runden oder nützliche Trainingseinheiten auf die Piste gelangt. *sf*



Fast wie Urlaub: Im Cabrio nach Italien...

Minimum: P166, 24 MB RAM, 4x CD



GUT

Seit dem Test im vergangenen Jahr belegt N.I.C.E. 2 Platz auf meiner Platte, und dank brauchbarer Neuerungen und Verzicht auf grobe Eingriffe ins Gameplay wird das Add-On die Deinstallation dieses deutschen Ausnahmetitels sicher noch ein Weilchen hinauszögern. Eine lohnenswerte Anschaffung für alle N.I.C.E. 2-Fans.

Name	N.I.C.E. 2 Tune-Up
Genre	Add-On
Hersteller	Synetic/THQ
Preis	ca. 30 Mark
Multiplayer	alle (8)

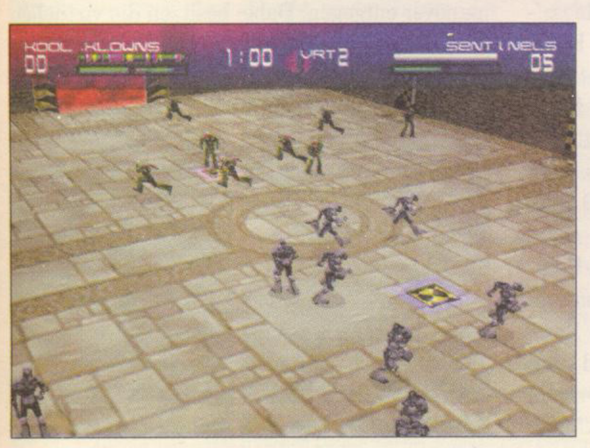
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
83%	84%

GRAFIK	83%
SOUND	72%
SPIELTIEFE	61%

Savage Arena

Ein Spiel von Rage ohne die gewohnten, famosen Explosionseffekte? Das ist doch mal was Neues! Weniger neuartig gestaltet sich dagegen das Gameplay von Savage Arena, das stark an den Klassiker „Speedball II" der legendären Bitmap Brothers erinnert. Zwei Teams zu je acht Cyborgs – gleichermaßen hart im Einstecken wie im Verteilen schlagkräftiger Argumente – stehen sich bei der futuristischen Kreuzung aus Rugby und Handball gegenüber. So rasant wie die vier Spielphasen zu je einer halben bis zweieinhalb Minuten vorbeigehen, gestaltet sich auch das Geschehen in den von Elektrozäunen umrahmten Arenen. In affenartiger Geschwindigkeit wird die wehrhafte Konkurrenz einfach von den Beinen gerissen oder mit den Fäusten umgenietet und der Ball von einem Teammitglied zum nächsten gepaßt, um letztlich mit gezieltem Wurf im Tor des Gegners plaziert zu werden. Je nach Genialität des Treffers werden Euch dabei ein bis fünf Zähler auf dem Punktekonto gutgeschrieben. Dank gefüllter Ersatzbank Eures Teams dürft Ihr zwischen den Vierteln angeschlagene, manchmal schon bedenklich qualmende Blechkameraden unter Beachtung einiger individueller Stärken und Schwächen auswechseln. Um die Motivation über ein Kaffeepausenmatch hinaus zu erhalten, bekommt Ihr neben einem Quickstart-Spiel auch einen Liga-Modus geboten, in dem Ihr Euch gegen unterschiedlich starke KI-Mannschaften durchsetzen müßt. Ein simpler Taktikpart harrt dabei der Erfüllung kleinerer Managementaufgaben. *sf*



Gleich geht das wilde Gerangel wieder los

Minimum: P133, 16 MB RAM, 3D-Beschleuniger



GEHT SO

Verwirrend schnell geht es oftmals zu in der wilden Arena, leider zu schnell, um ein wirklich taktisches Paßspiel aufzuziehen. So bleibt letztendlich nur anfänglich witzige, auf Dauer ermüdende Fast-Food-Action, die auch das magere Gerüst aus Team-Management und Ligasystem nicht zu vertiefen vermag. Zu zweit macht die kurzweilige Klopperei um den schnellen Ball noch am meisten Spaß.

Name	Savage Arena
Genre	Sportspiel
Hersteller	Rage/Take2
Preis	ca. 80 Mark
Multiplayer	an einem Rechner (2)



Midtown

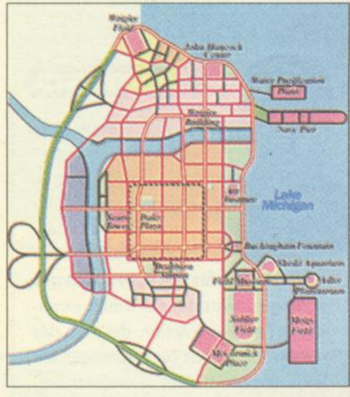
Mit Vollgas durch

Nach Monstertrucks und Motocross geht der Wahnsinn weiter

Morgens halb zehn in Chicago. Amerikas "Windy City" macht ihrem Namen alle Ehre, mit der steifen Brise sind dicke grauschwarze Wolken aufgezogen, die sich gerade über der Stadt entleeren. Vor Wind und Wetter geschützt im Inneren meines nagelneuen Ford Mustangs wäre das alles halb so schlimm, wenn da nicht dieser Flieger



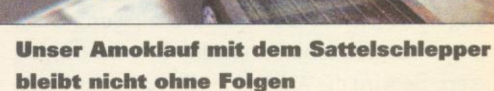
Passanten retten sich mit beherzten Sprüngen



Um zu siegen, sollte man sich gut in Chicago auskennen



Selbst leichter Regen wirkt sich auf den Grip der Reifen aus



Unser Amoklauf mit dem Sattelschlepper bleibt nicht ohne Folgen

wäre, den ich ganz dringend erreichen muß. Wie's der Teufel will, bleibt mir natürlich nur noch lächerlich wenig Zeit, um von meinem Loft am Lake Michigan zum Airport zu gelangen. Was bleibt mir also anderes übrig, als das Gaspedal bis zum Anschlag durchzudrücken und ohne Rücksicht auf Verluste auf dem Uferhighway gen Süden zu brettern? Daß dabei Fußgänger, urbanes Inventar, unbeteiligte Fahrzeuge oder gar mein eigener Schlitten ein paar Schrammen abbekommen, läßt sich leider nicht umgehen, und ehrlich gesagt, das Ganze würde dann wirklich nur halb so viel Spaß machen.

Auch im neuesten Abkömmling der "Madness"-Reihe von Microsoft geht es wieder um Fahrfreude pur, wie gewohnt ohne ausufernde Simulationsaspekte oder übertrieben korrekte Fahrphysik. Umso exakter ist dafür die Nachbildung der Bühne, auf der sich die wilden Rennen im Blues-Brothers-Stil abspielen. Zirka 80 Kilometer Chicagoer Straßen wurden samt zugehörigem Umfeld ziemlich originalgetreu im Rechner nachgebaut. So findet Ihr Wahrzeichen und wichtige Gebäude der US-Metropole im Spiel wieder, angefangen von Wrigley Field und Chinatown bis zur Hochbahn in Downtown und den klassischen Ziehbrücken. Aber die Umgebung ist nicht nur aus solcherlei Immobilien zusammengesetzt, viele kleine, meist interaktive Details zieren die Straßenschluchten und Parkanlagen. Ampeln, Laternen, Bänke, Schilder, Abfalleimer, Parkuhren und Briefkästen sind großzügig über die Innenstadt verteilt und werden von Euch im Zweifelsfall einfach umgefahren, falls sie zeitsparende Abkürzungen blockieren oder Euer Wagen außer Kontrolle gerät. Wenn Ihr meint, mitten durch eine Einkaufspassage zu rasen wäre eine ideale Möglichkeit, den Konkurrenten ein Schnippchen zu schlagen, müssen selbst ganze Glasfronten dran glauben. Aber was wäre eine amerikanische Großstadt ohne ordentlich viel Individualverkehr? Abhängig vom eingestellten Schwierigkeitsgrad bevölkern mehr oder weniger große Blechlawinen aus PKWs, Bussen oder Lieferwagen den Asphalt, trödeln vor Euch herum, warten brav an Ampeln oder kommen Euch bei einem gewagten Überholmanöver entgegen. Dabei besitzen die virtuellen



Leicht lädiert nehmen wir eine Abkürzung durch den Park

Madness
die Innenstadt

Verkehrsteilnehmer eine wirklich lebensnahe KI. Spielt Ihr z.B. den Geisterfahrer auf dem Highway oder überfahrt gnadenlos rote Ampeln, dann weichen Euch die verschreckten Wagenlenker hektisch aus und enden unter Umständen in einem heftigen Crash. Meist bleibt aber gar keine Zeit, das verursachte Fiasko eingehender zu begutachten, nur das aus den Lautsprechern dringende Geschepper und Geschrei zeugt im Hintergrund von Eurem Fehlverhalten. Weniger hinderlich, aber mindestens so schreckhaft wie die KI-Fahrzeuge, gebärden sich die umherspazierenden Fußgänger. Kürzt Ihr mit Eurem Wagen über den Bürgersteig ab, dann drücken sich die Leute an die nächstgelegene Wand, um nicht unter die Räder zu gelangen. Auf freiem Feld dagegen spurten sie davon, sobald sie sich verfolgt fühlen und hechten schließlich kurz vor dem Aufprall mit einem Riesensatz zur Seite.

All diese Situationen lassen sich am besten im "Cruise"-Modus erleben, bei dem Ihr auf eigene Faust die Stadt erkundet, just-for-fun oder, um Euch eine bessere Orientierung anzueignen. Trotz einblendbarer Straßenkarte, die auch bitter nötig ist, machen Euch harte Konkurrenten oder ein gnadenloses Zeitlimit in den drei anderen Spielvarianten schwer zu schaffen. Im "Checkpoint"-Modus wollen 12 illegale Rennen gegen eine variierende Anzahl Gegner und unter möglicher Verfolgung durch die Polizei gewonnen werden. Die zehn "Circuit"-Kurse dagegen sind durch Barrieren abgeschottet, wodurch zwar der gewöhnliche Verkehr ferngehalten wird, dafür aber auch kaum Abkürzungen möglich sind. Bei den zehn "Blitz"-Rennen schließlich wird auf einem, durch einige Checkpoints locker gesteckten Kurs nur gegen die Uhr angetreten. Als Belohnung für rechtzeitiges Einlaufen in die Zielgerade winken Euch Zusatzfahrzeuge, die die anfangs spärliche Auswahl erweitern. Insgesamt zehn originale Karrossen (darunter New Beetle, Panoz Roadster, Ford Mustang und gar ein Sattelschlepper samt Anhänger) stehen Profifahrern letzten Endes zur freien Verfügung. Aufgrund der großen Unterschiede in Fahrverhalten, Leistungswerten und Schadenstoleranz solltet Ihr Euch allerdings genau überlegen, mit welchem Gefährt Ihr zu den Rennen antretet. Besonders in Multiplayerwettbewerben, bei denen noch eine zusätzliche Räuber-und-Gendarm-Variante angeboten wird, kann ein mickriger Untersatz ganz schön frusten. *sf*



Heftiger Schneefall beeinflußt die Straßenqualität...



... und auch die Sicht wird nicht gerade besser



Viele Objekte lassen sich einfach umfahren

Minimum: P166, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: PII/233, 64 MB RAM, Lenkrad

Name	Midtown Madness
Genre	Rennspiel
Hersteller	Angel Studios/ Microsoft
Schwierigkeit	ansteigend
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)modem (2), TCP/IP, IPX (8)

GUT

Die Idee, Rennen innerhalb ganz normaler Verkehrslandschaften auszutragen, ist zwar nicht neu (man erinnere sich nur an Autobahn Raser oder Need for Speed), eine so glaubhafte und originalgetreue Szenerie gab's allerdings noch nie. Auch wenn sich Verkehrssituationen oftmals ähneln, man merkt wenigstens, daß neutrale Fahrer und Passanten zumindest einen Ansatz von Intelligenz und eigenem Willen besitzen. Neben der hohen Bewegungsfreiheit bringen zudem die vielen kleinen Details wie die diversen interaktiven Objekte, hübsche Wettereffekte und all die verschiedenen Geräusche Würze und Spaß ins Spiel. Witzig ist auch die recht illustre Auswahl an verschiedenen Fahrzeugen. Am "Super" schrammt Midtown Madness trotzdem vorbei, zum einen besitzt die Grafik einige Schwächen, zum anderen ist nach eingehender Erkundung der Stadt und gebührendem Austesten der Spielmodi die Luft etwas zu schnell raus. Gameplay, Gegner-Intelligenz und auch Fahrphysik hätten noch etwas Feinschliff nötig.

Stephan Freundorfer

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
82%	84%

GRAFIK	79%
SOUND	76%
SPIELTIEFE	52%

GUT

Trotz aller Antiquiertheit – auch der zweite Teil von t.o.A.o.W. hat was. Wer über ausreichend Langmut – oder Verbissenheit – verfügt, kann eine Menge Spaß daraus ziehen. Echte strategische Puzzles im ganz großen Rahmen (heute Europa, morgen Asien) können dem Fachmann eine teilweise happige Herausforderung bieten.

Name	The Operational Art of War
Genre	Rundenstrategie
Hersteller	Talonsoft
Preis	ca 90 Mark
Multiplayer	bis 2, Hotseat & Email

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
70%	61%

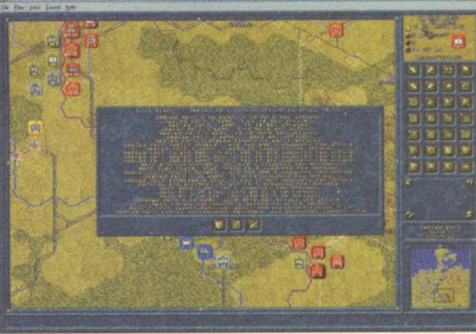
GRAFIK	42%
SOUND	71%
SPIELTIEFE	76%

The Operational Art of War Vol. 2

Hexfeldexperte Norm Kruger holt zum zweiten Schlag aus. Diesmal sind die realen und die fiktiven Landkriege der zweiten Jahrhunderthälfte (1956 bis 2000) der Inhalt des sonst unveränderten Strategiewerkes.
Immerhin ist Volume 2 auch ohne das Originalspiel zu nutzen. Wie gehabt, bietet Art of War 2 reichlich Gelegenheit, sich in endlos durchplanten Nächten sechseckige Augen zu holen. Eine schier unerschöpfliche Einheiten- und Regelvielfalt, diesmal bereichert um militärische Leckerbissen wie chemische und nukleare Angriffe, reduzieren die eher schematische Darstellung naturgemäß auf ein Level, das weit unter den erlesenen Ansprüchen 3D-verwöhnter Echtzeitgeneräle liegt. Durch die enorme Vielfalt und Aus-gewogenheit hat aber auch die Fortsetzung ihren ganz eigenen Reiz, wenn auch eher für Hardcore-Rundenfans. *fe*



Die Kubakrise ist eskaliert und der Warschauer Pakt überrollt aus Rache Hamburg



Minimum: P 60, 16 MB RAM

GUT

Ich gestehe, daß ich mit diesem Add-On so meine Probleme habe, und das liegt am Konzept. Einfach ein paar neue Areale erfinden, mit Mega-Monstern füllen und irgendwie räumlich-inhaltlich in die alte Baldur-Struktur flicken? Das kommt mir doch arg billig vor. Natürlich werden die Balduristen ihren Spaß daran haben, aber ich hatte mir von dieser Mission-CD halt mehr erwartet...

Name	Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast
Genre	Rollenspiel
Hersteller	BioWare/Interplay
Preis	ca. 60 DM (US-Import), ca. 35 DM (dt.Version)
Multiplayer	IPX, TCP-IP, Modem,

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
80%	84%

GRAFIK	72%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	80%

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

Gut, daß wir mit dem Test dieser Erweiterung bis zur Endversion gewartet haben! Denn zumindest den Käufern des US-Originals steht nach wie vor ein böses Foul ins Haus. Nach der Installation der Tales läuft Baldur nämlich nicht mehr auf deutsch eingerichteten Rechnern. Zum Glück läßt sich das mit ein paar Mausklicks beheben (siehe S. 57). Die Besitzer der deutschen Fassung dürfte es ohnehin nicht stören, zumal sie nicht nur weniger zahlen, sondern auch noch die fehlenden Karten nachgeliefert bekommen.
Die vier zusätzlichen Karten sind zum Teil in die bestehende Baldur-Karte eingefügt, teils gelangt man per Teleport oder Schiff dorthin. Es handelt sich dabei nicht um eine zusammenhängende Story, sondern einfach nur um nachträglich eingebaute Gegenden, die neue, nicht mit der Haupthandlung verbundene Quests zu bieten haben. Anfänger werden davon wenig merken, da man ohnehin eine recht weit entwickelte Party benötigt, um dort zu überleben. Mysteriöserweise steht der Endkampf gegen Sarevok in jedem Fall noch aus, selbst wenn man einen Schluß-Spielstand **danach** verwendet. Marginale Änderungen in der Spielmechanik sowie eine ausreichend starke Instant-Party schließen das Leistungsangebot ab. *jn*

Wer ist denn hier wer?

Minimum: P120, 16 MB RAM, 4x CD

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 18. Juni am Kiosk!

Hard Rock & Metal

HAMMER

DER NEUE HAMMER
GRÖSSER!
DICKER!
BESSER!
164 SEITEN
HARTE FAKTEN

CD
+HEFT=DM
8,90

DIE LÄRMKÖNIGE

MINISTRY

LACRIMOSA · RAGE
TIAMAT · SCORPIONS
BLACKMORE'S NIGHT
RED HOT CHILI PEPPERS
GROSSES FESTIVAL SPECIAL

120
PLATTEN
KRITIKEN

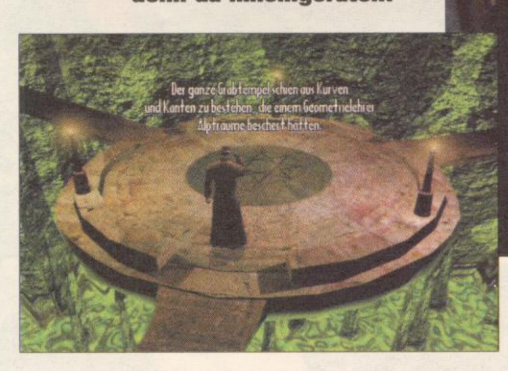
pic.: Bouchard / Dalle

Discwor

Männer am Rande des Ner

Gevatter Tod, vermutlich die beliebteste Figur aus den Discworld-Romanen

Meine Güte, wo ist er denn da hineingeraten?



Rincewinds Erbe ist ein Schnüffler mit stählernem Blick und bissigem Wesen...



Luton bei der kriminalistischen Aktenarbeit

Ein Privatdetektiv auf der Scheibenwelt? Und als Nachfolger von Rincewind, dem verunglückten Zauberer mit seinem laufenden Koffer? Klar, was sonst? Wo der besagte Rincewind hineinpaßt, so dachten sich die Story-Gurus, da paßt ein Luton allemal dazu. Luton ist Privatdetektiv, weil er wegen Bestechlichkeit aus der Stadtwache geworfen wurde – und mit irgendwas muß ein Mann ja auch in Ankh-Morpok seine Brötchen verdienen. Nicht daß Luton sich besonders viele Brötchen leisten könnte – dies ist der Grund dafür, daß er stattdessen zum Whisky überwechselte. Nun, ein Grund jedenfalls.

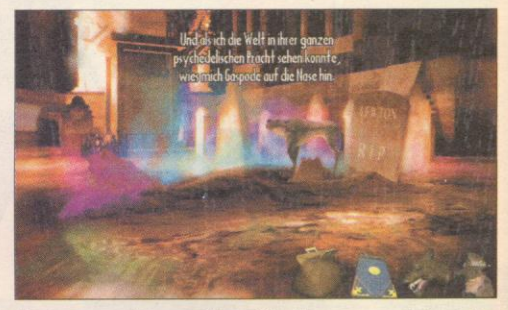
Eines nachts also steht plötzlich ein schwarzhaariger Vamp namens Carlotta vor Lutons Schreibtisch und eröffnet ihm, daß ihr Ex-Lover Mundy verschwunden ist. Luton, der standesgemäß so seine Probleme mit Frauen hat, denkt an die nächste Miete, betrachtet die überzeugenden Argumente vor sich und nimmt den Suchauftrag an...

Akt für Akt

Was nun folgt, ist ein Adventure der Sonderklasse. In vier Akte unterteilt, versprüht das Spiel anfangs bissige Sarkasmen und scheut nicht davor zurück, die Klassiker zu veräppeln. Von "Casablanca" über "Der große Schlaf" bis zum Malteser Falken kriegen alle ihr Fett ab – ja, sogar eine abenteuerlustige Archäologin hat (unter anderem Namen) einen Gastauftritt.

Doch was als kurzweilige Parade der Genre-Klischees beginnt, ändert schon im zweiten Akt den Charakter und wird sehr ernst, bitter und tödlich. Ein Zitat von Carlotta ("Freundschaften entstehen dann, wenn man jemanden so lange benutzt hat, daß es zur Gewohnheit wird.") könnte als Thema dieses Parts durchgehen, der übrigens mit einem furiosen Knalleffekt endet.

Noch etwas später wandelt sich die Stimmung eine weiteres Mal und entwickelt mehr als nur einen Touch von Dark Fantasy und Horror. Cthulhu und Co. übernehmen das Ruder, und

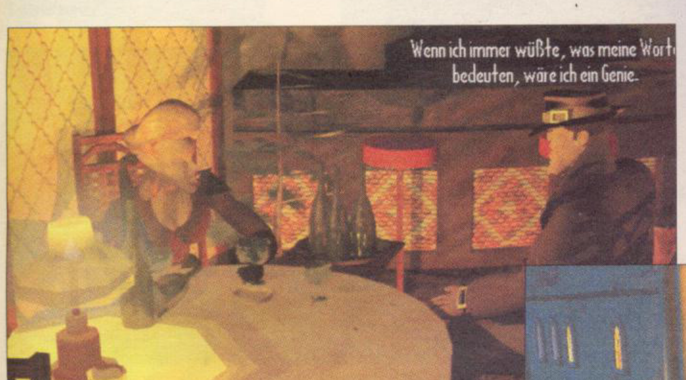


Unter gewissen Umständen erweist sich Ankh-Morpok als recht farbig



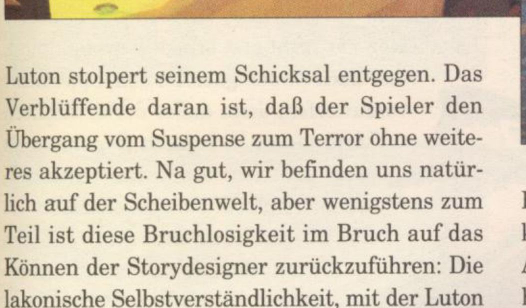
Liegt das Geheimnis im Schlafsaal der Zauberlehrlinge verborgen?

ld Noir
venzusammenbruchs



Gut gesagt, junger Mann...

Die Villa derer von Überwald

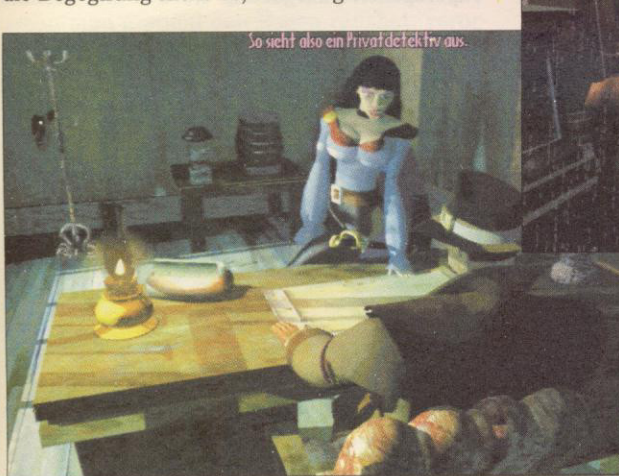


Luton stolpert seinem Schicksal entgegen. Das Verblüffende daran ist, daß der Spieler den Übergang vom Suspense zum Terror ohne weiteres akzeptiert. Na gut, wir befinden uns natürlich auf der Scheibenwelt, aber wenigstens zum Teil ist diese Bruchlosigkeit im Bruch auf das Können der Storydesigner zurückzuführen: Die lakonische Selbstverständlichkeit, mit der Luton sein erstaunliches Schicksal annimmt, und das ebenso feingesponnene wie durchdachte Netzwerk der Spuren legen davon Zeugnis ab.

Die heiße Spur

Wie es sich gehört, erzählt Carlotta zunächst nur einen Teil der Geschichte – soviel wie Luton ihrer Meinung nach wissen muß, um Mundy zu finden. Dabei lügt sie nicht direkt, denn Mundy ist wirklich ihr Ex, und sie will ihn tatsächlich finden. Aber nicht aus romantischen Motiven, sondern aus viel gefährlicheren Gründen – Luton bekommt das zu spüren, als er Mundy dann wirklich aufstöbert. Doch auch für Carlotta verläuft die Begegnung nicht so, wie sie gehofft hatte...

Liegt der Pfad, dem Luton zu folgen hat, anfangs klar umrissen vor ihm, fächert er sich im zweiten Akt wie ein Baum auf. Spuren führen zu Nebenhandlungen, und eine ganze Haushaltspackung voller Morde verwirrt Stadtwachen und Detektiv. Bei alldem besteht die "Arbeit" des Privatschnüfflers hauptsächlich darin, von Ort zu Ort zu laufen, um Leute mit Hilfe einer sich automatisch aktualisierenden, anklickbaren Themenliste zu verhören. Dieser Spiel-Art wohnt natürlich eine große Gefahr inne, welche da "Langeweile" heißt. Schon frühere Genrekollegen waren ihr nicht oder nur teilweise entronnen (man denke an "Maupiti Island" von Lankhor oder an "Cruise for a Corpse" von Delphine), doch "Discworld Noir" schafft es, den Spieler bei der



Tote soll man schlafen lassen. Oder doch nicht?

Das Schwarze Gift Auge in Auge mit Luton

COOLE SPRÜCHE

Mysteriöser Zwerg zu Luton: "Sag nicht, ich hätte Dich nicht gewarnt!" Luton zum Zwerg: "Sag nicht, ich hätte Dich nicht ignoriert!"
Carlotta zu Luton: "Glaubst Du an Liebe auf den ersten Blick?" Luton zu Carlotta: "Ja, spart 'ne Menge Zeit!"
Luton zum Barkeeper: "Ich ziehe Whisky mit einem Schuß Whisky vor."
Luton zu seiner Ex: "Wenn ich immer wüßte, was meine Worte bedeuten, wäre ich ein Genie."



SCHEIBEN-LEXIKON

Die Scheibenwelt: Eine Welt, die als Scheibe durchs Universum zieht – getragen von einer riesigen Schildkröte, die wiederum auf den Rücken von vier Elefanten steht. Terry Pratchett, Romanautor und Discworld-Erfinder, wird oft der Douglas Adams der Fantasy genannt, und das mit Recht. Denn genauso abgefahren wie das äußere Design seiner Welt sind auch ihre inneren Verhältnisse. Wer mehr darüber wissen möchte, sollte sich ein paar der im Buchhandel erhältlichen Scheibenwelt-Romane zulegen.

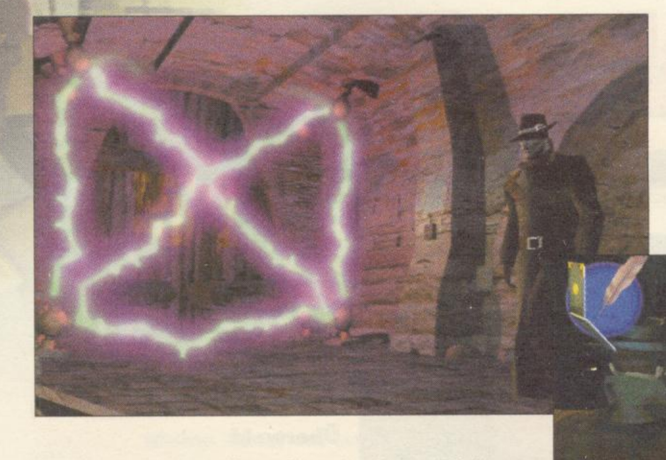


Gevatter Pratchett auf einem seltsamen arkanen Objekt..

Ankh-Morpok: Größte Stadt der Scheibenwelt und Schauplatz vieler Romane. Touristische Sehenswürdigkeit Nummer Eins ist die Unsichtbare Universität.

Die Unsichtbare Universität: Keine Universität in unserem Sinne, sondern ein Studienzentrum für Magie. Seltsame Dinge geschehen dort (z.B. versieht ein Orang-Utan den Dienst als Bibliothekar), aber die Magier selbst sind noch viel seltsamer...

Gevatter Tod: Die wohl beliebteste Figur der Scheibenwelt-Romane. Tod holt sich seine Opfer in altmodischer Weise selbst und bleibt dabei strikt neutral. Er mischt sich (fast) nie in die Angelegenheiten der Sterblichen und REDET STETS IN VERSALIEN.



Mist, ein magisches Schutzgitter!

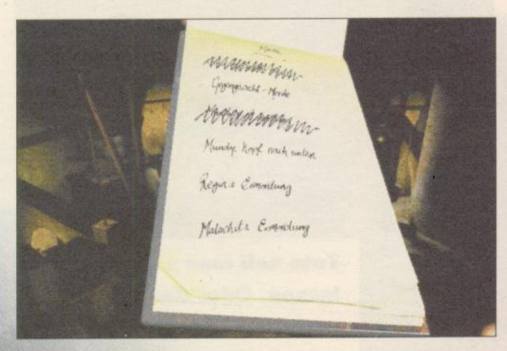
Ob diese Unterlagen helfen werden?

Stange zu halten. Ob es die pointierten Dialoge sind? Oder will man bloß unbedingt herausfinden, was dort, zum Teufel, vor sich geht? Ich persönlich glaube, das Geheimnis liegt darin, daß uns Luton und Carlotta sehr schnell ans Herz wachsen. Sie sind wirkliche Menschen mit Ecken und Kanten und keine plastischen Kunstprodukte ohne Eigenschaften. Ja, selbst bis in die Nebenrollen hinein wurde auf sorgfältige Charakterzeichnung Wert gelegt. Hin und wieder bekommt Luton freilich auch Rätsel im klassischen Sinne vorgesetzt, z.B. wenn er im Keller der Archäologengilde steht und eine magische Schutzvorrichtung ausschalten muß. "Discworld Noir" ist nicht unbedingt leicht (was sich schon aus der Vielzahl der Orte und Personen ergibt), andererseits aber nicht so schwer, daß man frustriert aufgeben würde: Die nächsten Schritte ergeben sich oft schon ohne große Grübelei aus dem gesunden Menschenverstand, und selbst wenn dem mal nicht unbedingt so ist (an einer Stelle muß Luton z.B. den etwas versteckten Nebenraum einer Örtlichkeit besucht haben, um so die weiteren Ereignisse loszutriggern), reduziert sich doch die Zahl der in Frage kommenden Möglichkeiten ganz beträchtlich dadurch, daß man manche abgehakte Lokalitäten gar nicht erst erneut betreten kann.

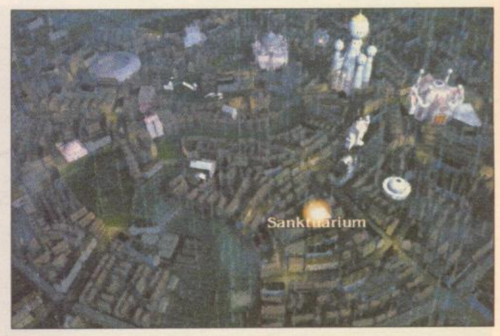
Aber auch Eintönigkeit ist dem Spiel nicht vorzuwerfen, denn außer der erwähnten Liste lassen sich auch Gegenstände aus dem Inventory für Unterhaltungen nutzen. Und die spezielle Art und Weise, in der man während des dritten Aktes seine Nachforschungen betreiben kann und muß, ist nun wirklich einzigartig – unseres Wissens jedenfalls gab es das noch nie vorher.

In "Disworld Noir" gibt es eine vorherrschende Farbe: Schwarz! Es ist immer Nacht, und es regnet ununterbrochen. Obwohl diese beiden Faktoren manch einem aufs Gemüt schlagen mögen, tragen sie doch erheblich zur Atmosphäre bei. Hin und wieder freilich gibt es auch Stellen, wo man sich etwas mehr Farbtiefe gewünscht hätte, weil die Schattierungen doch sehr grob und plötzlich einander ablösen.

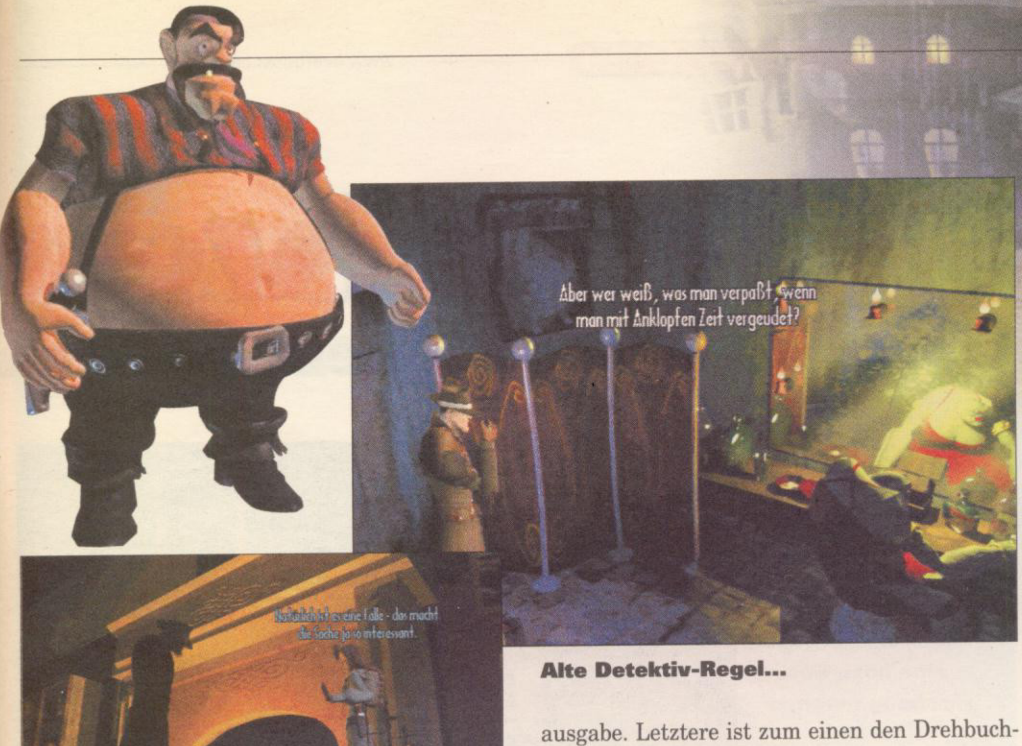
Luton marschiert durch Orte, die in einer Kameraperspektive dargestellt werden und deshalb



Eine Seite aus Lutons Notizbuch – die durchgestrichenen Themen sind erledigt, die noch offenen können bei Befragungen angeklickt werden.



Und hier ist die Übersichtskarte von Ankh-Morpok, auf der man bequem von einem Ort zum anderen wechseln kann



Alte Detektiv-Regel...

Hallo Lara!



Unfälle wegen zu hohem Tempo, das gibt es auch in Ankh-Morpok

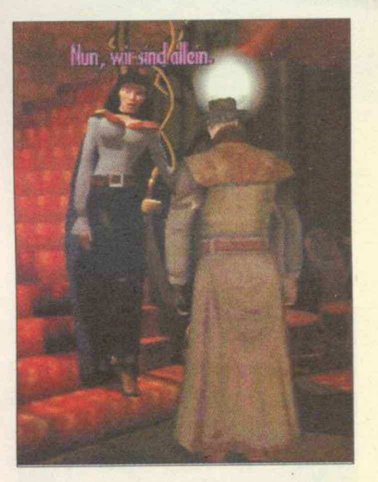
letzten Endes zweidimensional sind, auch wenn die Figuren in die Tiefe des Raumes hineingehen können. Die Steuerung geschieht simpel genug durch linken bzw. rechten Mausklick. An manchen Stellen, etwa dann, wenn es um die Handhabung von Items geht, kam uns das verwendete System etwas gewöhnungsbedürftig vor, aber wenn man erstmal den Bogen raushat, verursacht es keine Schwierigkeiten mehr.

Besonders gelobt werden müssen sowohl die fetzige Musik als auch die tolle englische Sprachausgabe. Letztere ist zum einen den Drehbuchschreibern, zum anderen aber natürlich den Sprechern zu danken, die mit viel Sachverstand ausgewählt wurden. Wer mit der Sprache nicht zurechtkommt, kann deutsche Untertitel dazuschalten, aber allen, die auch ohne einigermaßen folgen können, möchten wir zur Untertitel-Abstinenz raten. Die Dia- und auch Monologe sind einfach zu witzig, zu treffend, zu exakt gefeilt und zu stimmig gesprochen, als daß man sie ohne Not verderben sollte. "Discworld Noir" ist ein Adventure, das sich eigentlich nur noch mit "Grim Fandango" vergleichen läßt – und das vor diesem Vergleich keinerlei Scheu zu haben braucht! *jn*

Minimum: P200, 32 MB RAM, 8x CD
Empfohlen: P300, 64 MB RAM, 16x CD



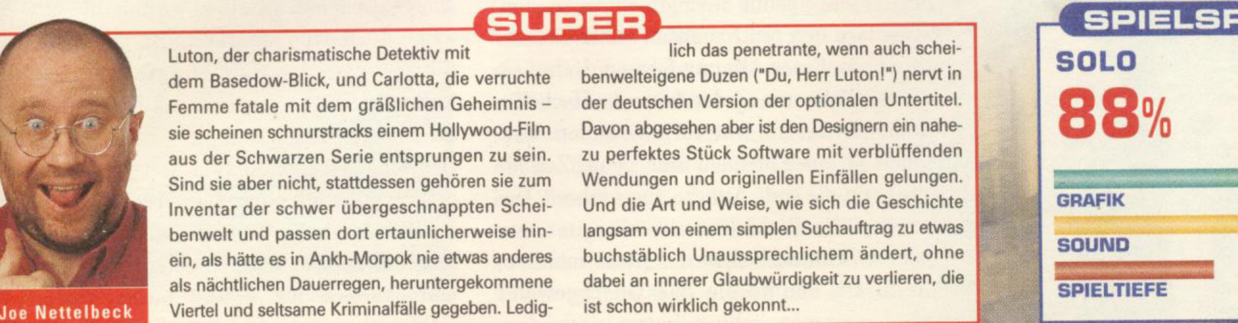

Ziemlich hell heute – aber nur, weil gerade ein Blitz einschlägt





Und so kommt es, wie es in solchen Situationen wohl kommen muß...

Name	Discworld Noir
Genre	Grafikadventure
Hersteller	GT Interactive
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch/deutsche Untertitel
Anleitung	deutsch
Multiplayer	nein



SUPER

Luton, der charismatische Detektiv mit dem Basedow-Blick, und Carlotta, die verruchte Femme fatale mit dem gräßlichen Geheimnis – sie scheinen schnurstracks einem Hollywood-Film aus der Schwarzen Serie entsprungen zu sein. Sind sie aber nicht, stattdessen gehören sie zum Inventar der schwer übergeschnappten Scheibenwelt und passen dort ertaunlicherweise hinein, als hätte es in Ankh-Morpok nie etwas anderes als nächtlichen Dauerregen, heruntergekommene Viertel und seltsame Kriminalfälle gegeben. Lediglich das penetrante, wenn auch scheibenwelteigene Duzen ("Du, Herr Luton!") nervt in der deutschen Version der optionalen Untertitel. Davon abgesehen aber ist den Designern ein nahezu perfektes Stück Software mit verblüffenden Wendungen und originellen Einfällen gelungen. Und die Art und Weise, wie sich die Geschichte langsam von einem simplen Suchauftrag zu etwas buchstäblich Unaussprechlichem ändert, ohne dabei an innerer Glaubwürdigkeit zu verlieren, die ist schon wirklich gekonnt...

Joe Nettelbeck

SPIELSPASS

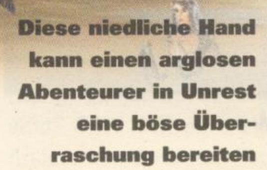
SOLO	MULTI
88%	–%

GRAFIK	84%
SOUND	89%
SPIELTIEFE	70%

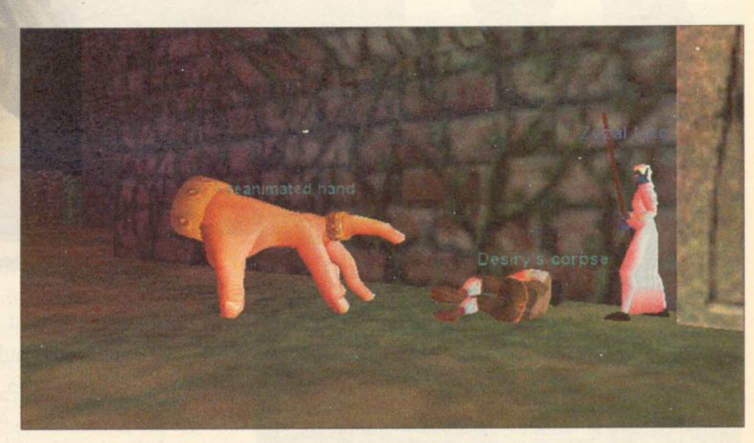
Ever Geschichten

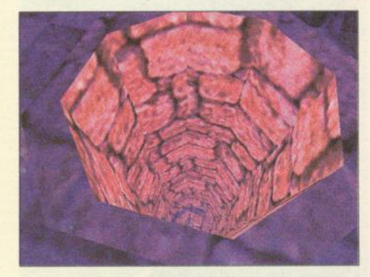


Für ein Geschenk tief in den Gewölben Befallens

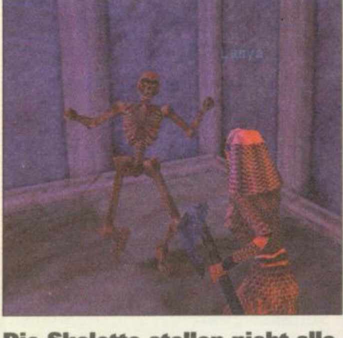


Diese niedliche Hand kann einen arglosen Abenteurer in Unrest eine böse Überraschung bereiten



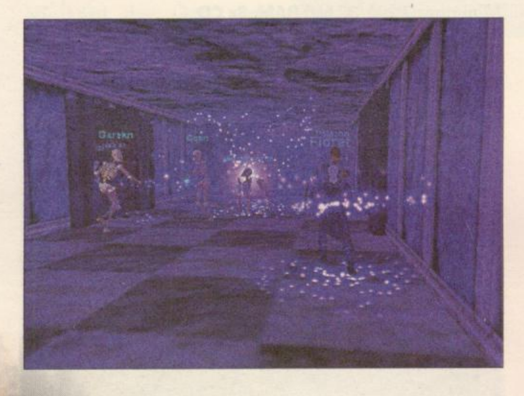


Durch diesen Brunnen sind schon viele zu Tode gestürzt

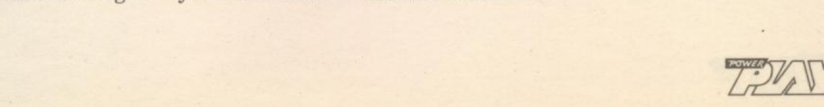


Die Skelette stellen nicht alle eine Bedrohung dar. Dieses wäre lieber woanders erschienen.

„Paß´ auf! Hinter Dir!" schrie Kaavid, während er versuchte, den Ghoul auf Distanz zu halten. Obwohl Lasya nicht sofort verstand, ahnte sie jedoch die Gefahr und drehte sich blitzschnell herum. Einer dieser gefürchteten Nekromanten war plötzlich aus dem Nichts erschienen und schickte bereits seinen untoten Freund aus, die Waldelfin zu töten. Obwohl unbewaffnet, waren Skelette, die Gebeine ehemaliger Abenteurer, um ihrer letzten Ruhe beraubt, nicht zu unterschätzen.

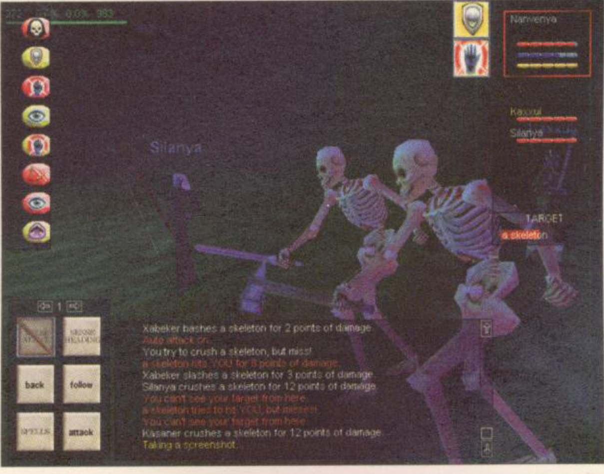


Lasya stürmte auf ihren Gegner zu und hoffte, das Skelett lange genug beschäftigen zu können, bis Salnydaru den Nekromanten außer Gefecht setzen würde. Einer Ahnung folgend drehte sie sich zu der Stelle um, an der zuvor die Hochelfin gestanden hatte. Sie war verschwunden. Verwirrt hielt sie einen Moment inne, genug Zeit für ihren Gegner, die erste Attacke auszuführen. Der Schlag traf die Waldelfin unvorbereitet, ein brennender Schmerz ließ sie den Atem anhalten. Nur mühsam konnte sie das Gleichgewicht halten, benommen schlug Lasya nach dem Skelett, das den Hieben mit Leichtigkeit auswich. Aus den Augenwinkeln konnte sie wahrnehmen, daß der Nekromant zu zaubern begann. Alle hatten sie die Situation unterschätzt, und ihr problemloses Vordringen in die unteren Gewölbe hätte sie wachsamer machen müssen. Doch die Möglichkeit, so leicht an das berüchtigte Bone Bladed Claymore zu gelangen, hatte sie nur noch schneller vorangetrieben. Tikki rammte dem Ghoul ihr magisches Schwert in den Rücken. Ein menschenverachtener Schrei erfüllte den Raum, bevor er leblos zu Boden fiel. Kaavid rannte sofort schreiend auf den Nekromanten zu. Tikki folgte ihm. Der machte jedoch keine Anstalten, von Lasya abzulassen. Abermals wurde sie von einem der tödlichen Zaubersprüche getroffen. Lebensenergie verließ ihren Körper und wurde von dem Nekromanten aufgesogen. „Na wie gefällt Euch das?" fragte er nicht ohne Hohn in der Stimme. Lasya wurde schwächer und es fiel ihr zunehmend schwerer, den Schlägen des Skeletts auszuweichen. Nun ging alles sehr schnell. Tikki konzentrierte sich auf einen Zauberspruch, um das Skelett abzulenken, während Kaavid mit beiden Schwertern auf den Nekromanten einschlug. Nach wenigen Augenblicken war alles vorbei und die drei Freunde hatten es geschafft. Lasya atmete schwer. „Wo ist Sal?" fragte sie erschöpft. Erst jetzt wurde den anderen beiden klar, daß die Gruppe nicht komplett war. „Bist Du in Ordnung?" fragte Kaavid und half Lasya auf. Sie nickte und blickte zu der Stelle, an der sie ihre Hochelfenfreundin das letzte Mal gesehen hatte. Die anderen verstanden sofort und marschierten los – und lange mußten sie nicht suchen.



quest
aus Norrath

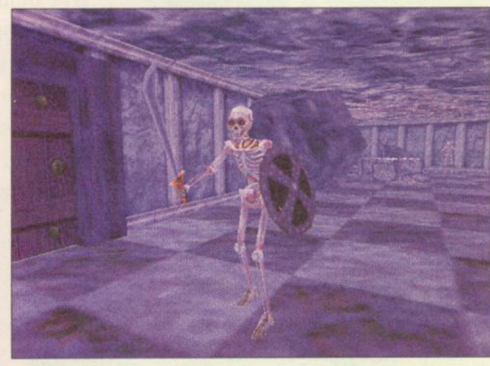
Vor der nächsten Gangbiegung stoppten sie. Ein grelles, plusierendes Licht waberte ihnen entgegen, gefolgt von einem Schrei. Sie alle erkannten die Stimme und liefen los. Ihre unausgesprochenen Befürchtungen hatten sich bewahrheitet: Salnydaru hatte den Shadowknight gefunden. In der Mitte des rundlichen Raumes stand ihre Freundin umringt von vier Skeletten und dem gefürchteten Krieger der Dunkelheit. Sie blutete aus unzähligen Wunden und ihre Robe glich einem einzigen zerissenen Fetzen Stoff. Mit schmerzverzerrtem Gesicht riß sie Ihre Arme hoch und murmelte Beschwörungsformeln, die im Kampfeslärm jedoch untergingen. Der Raum füllte sich mit weißen Flammen, die sich ringförmig um die Zauberin ausbreiteten. Das magische Feuer schnappte nach den Gegnern, schien sie zu liebkosen. Der Shadowknight, von Schmerz gepeinigt, schrie auf und hieb nach der Hochelfin. Salnydaru versuchte verzweifelt den Schlag abzuwehren, doch ihr fehlte die Kraft. Die Klinge schnitt tief in ihren linken Arm. Sie spürte die Wunde kaum, schon zu viele hatte sie erleiden müssen, und ihr Körper glich einem einzigen, großen Schmerz. Ihr Geist hatte aufgehört, gegen dieses Empfinden anzukämpfen und von Krämpfen geschüttelt fiel sie zu Boden, in Erwartung des Friedens, der nun kommen würde. „Schnell!" rief Tikki ihren Begleitern zu und löste sich aus ihrer Starre. Lasya folgte ihrem Beispiel, während Kaavid im Hintergrund blieb und sich auf die magischen Worte konzentrierte, die Salnydarus Leben retten sollte. Neue Energie



Nekromanten mit ihren Lieblingen bei der Arbeit

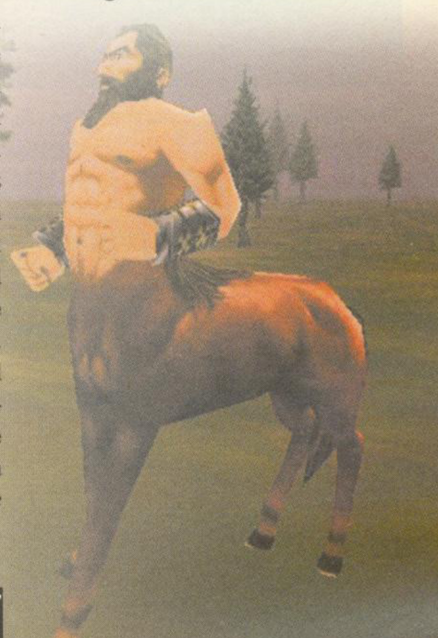

Mit Sense bewaffnet ist dieses Skelett gerade für schwächere Helden eine Bedrohung

durchströmte den fast leblosen Körper, doch noch waren die Gegner nicht erledigt. Zwei Skelette, um ihren Sieg betrogen, stürmten auf Kaavid zu, der die Attacken jedoch abwehren konnte. Tikki kämpfte mit dem Shadowknight, der trotz seiner Verletzungen noch immer ein gefährlicher Gegner war. Lasya hatte hingegen leichtes Spiel mit dem dritten Skelett und konnte es mit wenigen Schlägen erledigen. Schnell vergewisserte sie sich, daß ihre Freunde die Situation unter Kontrolle hatten, bevor sie sich um Salnydaru kümmerte. Lasya zog die Hochelfin vom Kampfgeschehen weg. Tikki wurde zurückgedrängt, die Kraft ihres Gegners erstaunte sie. Er besaß ein Langschwert, dessen Reichweite nun zu einer lebengefährlichen Bedrohung für sie wurde. Es blieb ihr nichts anderes übrig, als ihn so lange hinzuhalten, bis ihre Begleiter in den Kampf eingreifen würden. Als hätte Lasya den Gedanken gehört, griff sie den Shadowknight bereits von der Flanke an. Sie grub die Axt tief in die Hüfte des Gegners, der mit einem Aufschrei zurücktaumelte. Tikki erkannte ihre Chance und rammte ihm ihre Waffe mit letzter Kraft in die Brust. Die Klinge durchbohrte die Rüstung. Der Shadowknight fiel rückwärts zu Boden und starb augenblicklich. Auch Kaavid hatte inzwischen den Kampf für sich entschieden. Sie hatten es geschafft – doch das Schwert noch immer nicht gefunden... *Sir Elric*


Bewaffnet und gefährlich. Gerade bei Klerikern ist der Dungeon Befallen beliebt.



Eine Werebat kann bös zuschlagen

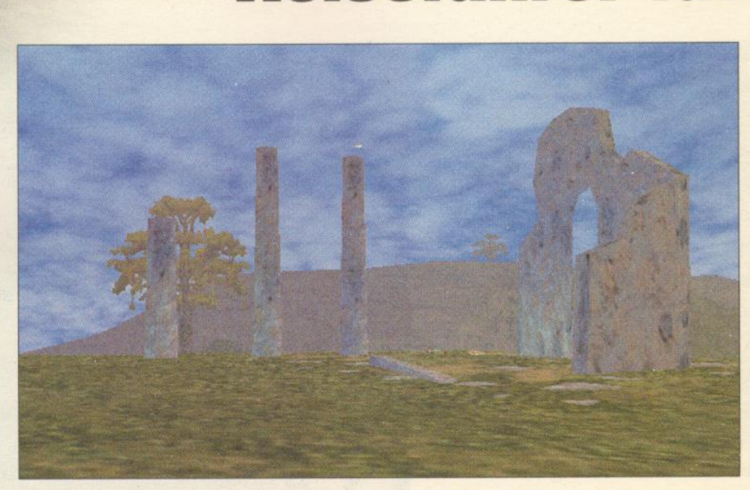


Ever

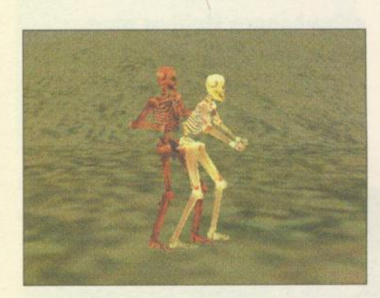
Reiseführer für ah

Willkommen zu unserer neuesten Ausgabe des Reiseführers – diesmal erwarten Euch schaurige Ruinen und eine nekromantische Sirene...





Bei Tage sieht die Ruine beinahe friedlich aus...



Auch Skelette haben ein Sexualleben...



Das Cottage bei Sonnenuntergang

QEYNOS HILLS

Diese Zone ist ein Mischgebiet, das sowohl Beute für Anfänger als auch Herausforderungen für Level-10-Charaktere bereithält. Insofern ist es für absolute Newbies vielleicht etwas kitzlig. Wer dem von North Qeynos kommenden Weg nach Norden folgt, gerät schließlich an einen Tunnel in der nördlichen Bergkette – dieser Stollen endet in Surefall Glades, einem abseits gelegenen Tal.

Wer von hier aus ein Stück nach Osten geht, gelangt zu einer verfluchten Ruine, wo Skelette ihr Unwesen treiben. Ein guter Platz auch für fortgeschrittene Charaktere, um Experience und Beute zu machen – und ein Ort, der nicht selten von den Körpern unvorsichtiger Spieler übersät ist. Denn allzuleicht gerät man statt an ein schwaches Decaying Skeleton an ein Putrid Skel oder gar an eine der gefürchteten Dread Corpses, die selbst von Abenteurern des 10. oder 11. Grades nicht auf die leichte Schulter genommen werden sollten.

Noch weiter östlich findet Ihr den Eingang zu Blackburrow, einer riesigen, verwinkelten Höhle, die von Gnollen bewohnt wird und zudem eine Verbindung nach Everfrost und Halas bietet. Dieser Eingang und seine nähere Umgebung ist häufig von Spielern zwischen Level 5 und 9 belagert, weil hier Wach-Gnolle niedriger und mittlerer Stärke respawnen, die einen relativ risikolosen, aber in bezug auf die Beute oft lukrativen Kampf versprechen.

Etwa im Zentrum von QH liegt das von den Spielern so genannte „Cottage“, eine kleine Handelsstation, die Gelegenheit bietet, Raubgut zu verscherbeln. Auf der Einkaufsseite ist das Angebot eher mager, hauptsächlich findet

AUS DEM LEBEN

Cele plaudert

Wie kommen Necromancer eigentlich zurecht? Wie leben sie, wie verläuft ihr Alltag? Sind sie wirklich alle böse? So viele Fragen – so wenige Antworten. Unser Druide Kapaun schnappte sich eine Dame aus der dunkleren Gesellschaft und quetschte sie nach Strich und Faden aus. Cele, so heißt das Mädel, ist auch im richtigen Leben weiblich, 36 Jahre alt und studiert in Frankfurt Jura...

Cele: Teuflische Grüße an alle Untoten! Mein Name ist Cele, ich bin geboren und aufgewachsen in Qeynos. Inzwischen habe ich Level 14 erreicht und kämpfe in der Nähe von Freeport gegen die Derwische.

Kapaun: Warum hast du dich ausgerechnet dafür entschieden, Necromancerin zu werden?

C: Nun, ich bin zwar nicht so böse, wie mancher denken mag, aber offenbar tendiert wohl doch ein großer Teil von mir zur Unterwelt.

K: Auch wenn das Leben dadurch schwieriger wird?

C: Sagen wir mal, das Spielen wird dadurch zu einer größeren Herausforderung. Man kann z.B. nicht so intensiv am Geschehen in den Städten teilnehmen. Jedenfalls nicht sofort. Und in der

quest

nungslose Abenteurer

man Schmiede-Werkzeug. Selbst Lebensmittel und Wasser muß man sich entweder in North Qeynos oder in Surefall besorgen.
Ein nach Osten abzweigender Pfad führt an einem Wachturm vorbei nach Western Karana. Hierhin sollte sich aber nur wagen, wer mindestens Level 7 oder 8 ist, denn die dortigen Löwen, mal ganz abgesehen von allem anderen, sind recht angriffslustig (selbst Druiden werden nicht immer verschont)!
Erwähnenswert ist noch das gelegentliche Auftauchen von bestimmten NPCs, die mit Vorsicht behandelt werden sollten. Cros Treewind oder Holly Windstalker z.B. sehen es nicht gerne, wenn Bären oder Wölfe gejagt werden. Ertappen sie Euch auf frischer Tat, dürft Ihr Euer Testament machen. Andere sind noch weit gefährlicher: Tovax oder Pyzjn etwa sind beides NPC-Necros, die sich einen Spaß daraus machen, „Newbies zu fressen". Und nicht nur Newbies...
Pyzjn streift gern im Gebiet um die Ruinen herum, während Tovax eher das Cottage unsicher macht.

SUREFALL GLADES

Surefall ist nur ein verschlafenes Dorf, das den Druiden und Rangern von Qeynos als Heimstatt dient. Die Rangergilde thront in einem Stelzenhaus mitten im See, die beiden kleineren druidischen Gebäude sind östlich im Wald gelegen. Im nördlichen Gebirge sind noch Bärenhöhlen versteckt (der offensichtliche Zugang liegt hinter dem Wasserfall, eine weniger offensichtliche Geheimtür befindet sich östlich davon mitten im Fels), doch bieten die teilweise überfluteten Labyrinthe nichts weiter als eben Bären – das jedenfalls ist die Ansicht Kapauns, der die Gänge eingehend erforscht hat. *Kapaun*



Drei Spieler haben sich zusammengetan, um Gnasher Furgutt zu bekämpfen, einen besonders starken Gnoll-NPC, der die Gegend um den Eingang zu Blackburrow bewohnt

EINER NECROMANCERIN

aus dem Nähkästchen

Wildnis muß man immer Ausschau nach NPCs halten. Viele von denen schlachten einen nämlich einfach ab! Aber man kann sich mit der Zeit beliebt machen, indem man die jeweiligen speziellen Plagegeister der Einwohner jagt – also z.B. Gnolle in Qeynos, Orks in Freeport oder Goblins in Rivervale.



Cele und ihr Knochenkumpel – ein starkes Team!

K: Du scheinst ja ziemlich herumzukommen. Reist man gut als Necro?
C: Jein, auf der einen Seite sind wir Necros eigentlich Einzelgänger und kommen bestens alleine zurecht: Praktisch alle meine Zaubersprüche sind nur für mich selber nützlich – höchstens meine Fähigkeit, Körper aufzufinden, läßt sich auch für andere einsetzen. Und genaugenommen muß ich oft nicht mal selber kämpfen, sondern schicke mein Pet vor. Wenn's gefährlich wird, gate ich mich weg...
K: Erläuterst du das mit dem Pet noch mal näher?
C: Ja, ich habe da einen Zauberspruch, mit dem ich ein Skelett erschaffen kann. Dem kann ich dann Befehle geben: Attack, Follow me und dergleichen. Finde ich total lustig.
K: Okay, das war die eine Seite – und die andere?
C: Das liegt auf der Hand: die schon erwähnten NPCs beispielsweise. Oder wenn ich in einer fremden Stadt bin, muß ich schauen, daß ich jemanden in die Läden schicke, der mir Lebensmittel und Ausrüstung besorgt, weil die Händler mir meistens nichts verkaufen.
K: Du bist ein Mensch – wäre es nicht besser gewesen, etwa als Dark Elf anzufangen?
C: Habe ich probiert, aber die können sich praktisch nirgendwo sehen lassen, höchstens bei den Ogern und Trollen. Da ist dann nicht nur die Klasse evil (= böse), sondern auch noch die Rasse!
K: Hast du auch Probleme mit Spielern?
C: Ist schon vorgekommen, aber selten. Das sind dann die, die das Rollenspiel super ernst nehmen.
K: Du hast dich einer Spieler-Gilde angeschlossen. Warum?
C: Ach, mit den meisten in dieser Gilde habe ich bereits „Meridian 59" gespielt, da war es eigentlich klar, daß wir hier einen Zusammenschluß gründen würden. Außerdem ist es so viel spaßiger. Es ist nicht so sehr eine Rollenspiel-Gilde, sondern vielmehr ein Verein von Freunden.
K: Welchen Tip würdest du jungen Necros geben, damit sie gut über die Runden kommen?
C: Erstmal kleine Viecher umnieten. Besser viele kleine (auch wenn sie nur weniger Experience bringen) als wenige große, das ist zu riskant. Außerdem macht man so mehr Beute, weil auch manche kleinere Monster einige nette Sachen besitzen...

Team intim

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	**Freelancer,** weil mir das Universum als kriegerischer Händler am meisten Spaß macht...	**Star Trek: Birth of the Federation -** weil ich so ein einnehmendes Wesen habe (grins). Von wegen, neutrale Zone, pah!	**Official Formula 1 Racing**, weil Mikka und Michael so eine Verunglimpfung wirklich nicht verdient haben...	...lasse ich die ersten DVD-Filme über meinen Monitor rauschen. Eine feine, wenn auch noch etwas teure Angelegenheit.
 	**Ultima Ascension,** weil es endlich wieder die Spieltiefe der alten Teile erreichen könnte und einfach atemberaubend aussieht.	**Birth of the Federation,** weil es mich als Trekker trotz aller Mängel einfach fesselt und ich Ralfs Ausdehnung im Universum stoppen muß! Menschen...	**Land der Hoffnung**, weil sich wieder einmal zeigt, daß Plagiate einfach nur schlecht sind. Es lebe das Original!	...verzweifele ich gerade an dem Patch zu Jagged Alliance 2. Selten hatte ich so viele Probleme mit einem Bugfixing. Andere anscheinend auch...
 	**Ultima Ascension,** weil ich mich schon durch ein halbes Dutzend Britannias gespielt habe und den krönenden Abschluß nicht verpassen will	**Star Wars - Die dunkle Bedrohung.** Die einzige Möglichkeit, die Zeit bis zum Start des Films einigermaßen sinnvoll 'rumzubringen	**Official Formula 1 Racing,** weil es einfach so daneben ist, soviel Geld in eine Lizenz statt in die vernünftige Entwicklung eines Spiels zu stecken!	...frage ich mich, warum Fritz trotz LSD-Modus in Quake 3 immer noch so viele Frags macht, scheinbar ist ihm diese Optik doch nicht so fremd...
 	**Amen: The Awakening,** weil der Shooter auch einen erstklassigen Hollywood-Streifen abgeben würde!	**Discworld Noir,** weil man dieses Adventure schon der coolen Sprüche und der exzellenten Atmosphäre wegen unbedingt spielen muß.	**Shattered Light,** weil dieses sogenannte RPG einfach belanglos, grafisch veraltet und gähnend langweilig ist.	...war der Vergnügungspark der Universal Studios trotz seines gesalzenen Eintrittspreises die Reise nach LA wert.
 	**Panzer General 4 - Western Assault.** Auch wenn ich langsam keine WW2-Szenarien mehr riechen kann, das hier sieht sowas von gut aus...	**Die Völker,** da es trotz allem Geknudel und Gewusel so einiges an eigenen Ideen und eine grundsolide handwerkliche Verarbeitung mitbringt.	**Land der Hoffnung**, weil es einen Siedlerklon der Kategorie „Zum Gruseln" darstellt. Naja, war'n Versuch.	...läuft Quake 3 wegen eines kleineren Grafikproblems bei mir im LSD-Modus. Superpsychedelisches Farbengewaber erschwert das Zielen doch sehr.
 	**Ultima Ascension -** weil Ultima offenbar nach dem Durchhänger in Teil 8 endlich wieder das ultimative Rollenspiel ist.	**Discworld Noir,** weil ich mich darüber freue, daß nach „Grim Fandango" nun ein weiteres Super-Adventure für Erwachsene existiert.	**Shattered Light,** weil ich es gar nicht fassen kann, daß heutzutage ein solches Spiel produziert und dann auch noch vertrieben wird!	...lockte ich vor Beginn der E3 meine Kollegen in den Vergnügungspark der Universal Studios. Dort gibt es nämlich ein Naß-Car-Racing... Harhar!

Das wählte die Redaktion

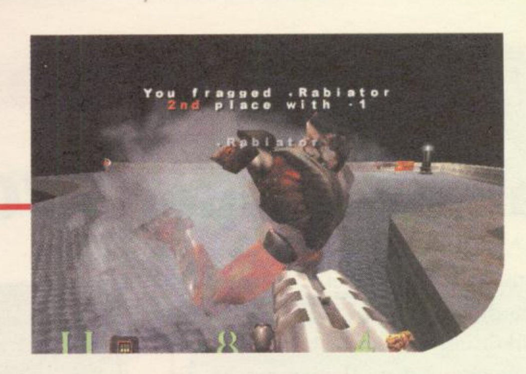
Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wusch veröffentlichen wir wieder Charts – und zwar die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der allgemeinen Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien.
So hat die Power Play Redaktion in diesem Monat einträchtig abgestimmt:



Platz	Name
1.	Quake 3 Arena Testdemo
2.	Discworld Noir
3.	Mechwarrior 3
4.	Half Life
5.	Star Trek: Birth Of The Federation
6.	Midtown Madness
7.	Heroes of Might & Magic III
8.	Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung
9.	Jagged Alliance 2
10.	Everquest

POWER PLAY







Lesercharts

Platz	Name
1.	Baldur's Gate
2.	Die Siedler 3
3.	Need for Speed 2
4.	Half Life
5.	Jagged Aliance 2
6.	Anno 1602
7.	Heroes of Might & Magic III
8.	SimCity 3000
9.	FIFA 99
10.	Quake 2

Unsere eigenen Redaktionscharts drücken wir Euch ja jeden Monat aufs Auge, aber bestimmt seid Ihr hin und wieder mal anderer Meinung, stimmts? Na bitte, jetzt könnt Ihr uns via Postkarte oder E-Mail die Leviten lesen. So oder so mußten dort Eure drei momentanen Lieblingsspiele vermerkt sein – die Reihenfolge ist dabei egal, denn jede Nennung bekommt ungeachtet ihrer Position eine Stimme.

WEKA Consumer Medien
Power Play
Kennwort Charts
Gruber Str. 46a
D-85586 Poing
E-Mail: powerpost@wekanet.de



Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn an Microprose zurück, und mit ein wenig Glück gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.

Die fünf Gewinner im Juni sind:

Kai Neumann
Dorfstr.28
16866 Gantikow

Thomas Hengsburger
Obere Äquaduktgasse 8/9
A-1235 Wien

Tobias Fischer
St. Nikolausstr. 10
95445 Bayreuth

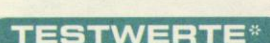
Karsten Grau
Pirmasenser Str. 22
13583 Berlin

Uta Wagner
Rudolfstr. 22
41068 Mönchengladbach

Endlich: Die ersten lieferbaren

Diamond Viper 770 Ultra

Brandneu und brandheiß: Power Play durfte die serienfertige **Viper 770** als erste Redaktion einem Test unterziehen. Allein schon auf dem Papier macht die 2D/3D-Grafikkarte von Diamond eine gute Figur: Der 128 Bit breite Grafikprozessor TNT 2 von nVidia wird in der von uns getesteten Ultra-Version mit 100 MHz Systemtakt betrieben. Gegen die unvermeidliche Hitzeentwicklung kämpft ein gesonderter Kühlkörperlüfter an. Unterstützt von 32 MByte SDRAM, einem 300 MHz RAMDAC und der AGB 4X-Unterstützung schafft die Viper eine optische Auflösung von 1920 x 1440 Punkten in 16,7 Millionen Farben. Die Bildwiederholrate erreicht gewaltige 200 Hz. Noch mehr freuen sich die Augen über flotte



TESTWERTE*

Grafik-Benchmark (16 Bit)	817
3D-Benchmark (32 Bit)	612
Incoming-Demo (16 Bit)	52 Frames/s
Incoming-Demo (32 Bit)	38 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	gut

* (bei 85 Hz und 1024x768 Punkten

VOLLTREFFER POWER PLAY

Diamond Viper: Der fette Kühlkörper erlaubt auch 112 MHz Bustakt

Füllraten (bis 250 Mio. Pixel/s) und Renderleistung (bis 8 Mio. Dreiecke/s). Das stellt sogar eine Voodoo von 3Dfx in den Schatten, denn als Vergleichsmaßstab zogen wir ein Voodoo2-Doppelpack (SLI Modus) heran, welches aber auf 16 Bit Farbtiefe limitiert ist. Das 770 Ultra-Modell überflügelt die Doppel-Voodoo erst bei der 1024er-Auflösung (um 18 Prozent). Und bei 32 Bit Farbtiefe liefert sie spieletaugliche 38 Frames /s – dies sind nur 6 Frames weniger als bei Voodoo 2 in 16 Bit. Und sobald ein Game die Echtfarbdarstellung unterstützt, lohnt sich diese leichte Performance-Einbuße, denn die Spielegrafik wirkt gleich um Klassen besser.

Noch deutlicher fällt der Leistungsunterschied aus, wenn die TNT 2 bei 112 MHz Bustakt betrieben wird. Hier erreicht sie fast 40 Frames/s bei 32 Bit. Eine Voodoo-Karte erreicht bei gleicher Übertaktung 45 Frames/s bei 16 Bit (siehe Diagramme rechts). *Klaus Achatz / rm*

PP-WER-

91%

Name: Viper 770 Ultra
Typ: 2D/3D Grafikkarte
Hersteller: Diamond
Grafikchip: Riva TNT 2 Ultra (nVidia)
Videospeicher: 32 MByte SD-RAM
RAMDAC: 300 MHz
Bus: AGP 4x
Treiber: Win 95 / 98 / NT
Preis: 499 DM
Plus: Hervorragende 2D und 3D Performance 32 MB Bildspeicher, Texturen bis 2Kbit, inkl. 2 Spiele
Minus: Höchste Auflösung (2048*1536) nur bei 60Hz, in der vorliegenden Testversion Absturz auf ASUS P2B unter Win 98 bei hoher Auflösung, keine Linux Treiber

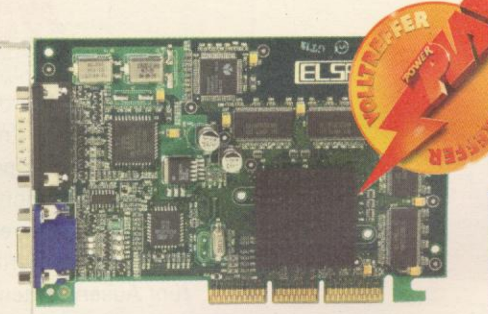
Elsa Erazor III

Auch Elsa kann mit der **Erazor III** bereits ein TNT 2-Board liefern. Die Eckdaten gleichen denen der Viper 770 Ultra: Ein 128 Bit breiter Datenbus, 32 MByte SD-RAM und ein 300 MHz RAMDAC versprechen höchste Auflösungen und Bildwiederholraten. Im Gegensatz zur Ultra-Version der Viper 770 wird der TNT nur mit einem passiven Kühlkörper ausgestattet. Trotzdem hielt sich seine Temperaturentwicklung in Grenzen – in unserem Test wurde er nur handwarm. Sogar die Übertaktung des Bus-

TESTWERTE*

Grafik-Benchmark (16 Bit)	752
3D-Benchmark (32 Bit)	516
Incoming-Demo (16 Bit)	43 Frames/s
Incoming-Demo (32 Bit)	38 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	gut

* (bei 85 Hz und 1024x768 Punkten



VOLLTREFFER POWER PLAY

Die Elsa Erazor III stellte uns kurzfristig Delektron Datensysteme München zur Verfügung...

ses um ca. 12 Prozent überstand er tadellos. So wundert es kaum, daß sich die Testwerte auf sehr hohem Niveau bewegen. Unser Testmuster ereichte zwar nicht ganz die Spitzenwerte der Viper 770, übertrifft jene des Savage-Chips (siehe Stealth-Test) aber locker. Auch hier zeigt sich die TNT2-typische Leistungs-Gerade (s. Diagramm). Bei 640 x 468 Punkten werden 50 Frames/s (16 Bit) erreicht, bei 1024 x 768 Punkten immerhin noch 43 Frames/s. Die Viper 770 hat hier deutlich mehr Reserven, sie bleibt durchweg bei ca. 53 Frames. Wird die Erazor übertaktet (112 MHz FSB), erreicht sie das 100 MHz-Niveau der Viper. *Klaus Achatz / rm*

PP-WER-

89%

Name: Erazor III
Typ: 2D/3D-Grafikkarte
Hersteller: Elsa
Grafikchip: Riva TNT 2 (nVidia)
Videospeicher: 32 MByte SD-RAM
RAMDAC: 300 MHz
Bus: AGP 4x
Treiber: WIN 95, 98, NT
Preis: 399 DM (479 DM inkl. Video In/Out)
Plus: sehr gute 2D- und 3D-Performance 32 MB Bildspeicher, Texturen bis 2Kbit
Minus: in der vorliegenden Testversion Probleme mit dem 3D Benchmark, keine Linux-Treiber

TNT-2-Grafikkarten im Test

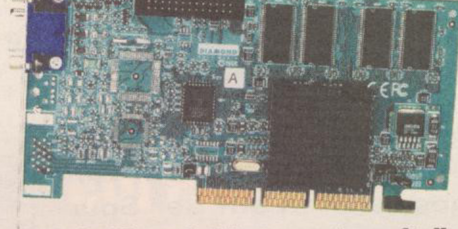
Diamond Stealth III S540

Ebenfalls aus dem Hause Diamond stammt die **Stealth III S540**, deren Leistungswerte sich ähnlich gut anhören wie die der Viper 770. Hier sorgt ein Savage 4 Pro von S3 für die Performance. Dieser Chip hat ebenfalls eine Busbreite von 128 Bit und verspricht unisono eine hohe Renderleistung (bis 8 Mio. Dreiecke/s). Doch bereits die Füllrate fällt mit 140 Mio. Pixel/s deutlich ab.
Die 32 MByte SDRAM verdauen eine maximale Auflösung von 1920 x 1200 Punkten, allerdings nur bei 75 Hz Bildwiederholrate.

TESTWERTE*

Grafik-Benchmark (16 Bit)	570
3D-Benchmark (32 Bit)	438
Incoming-Demo (16 Bit)	40 Frames/s
Incoming-Demo (32 Bit)	29 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	befriedigend

* (bei 85 Hz und 1024x768 Punkten



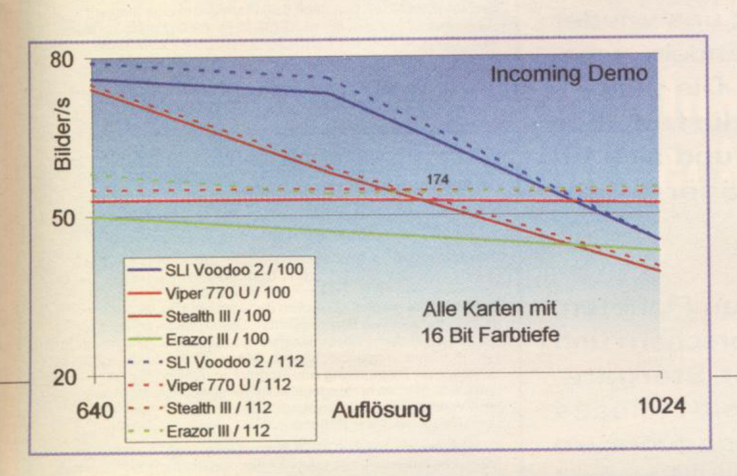
Bei niedrigen Auflösungen trumpft die Stealth III voll auf – sogar in 32 Bit

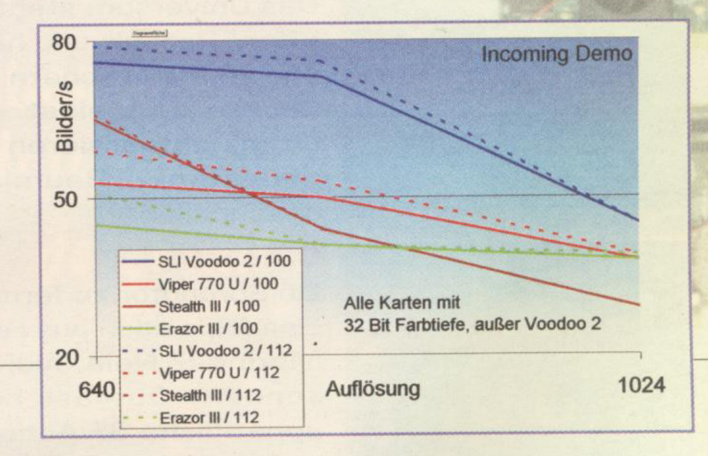
Die größte Stärke der Stealth III ist die Darstellung von DVD-Filmen. Dank der hardwareseitigen „Motion Compensation" gelingen ihr bildschirmfüllende DVD-Video-Darstellungen – und zwar völlig ruckelfrei, im Gegensatz zu den meisten anderen Grafikkarten. Ansonsten steht die Stealth ganz im Schatten der Viper 770 (Daher der Name?). Bei 16 Bit Farbtiefe kann sie nur bei 640 Punkten Auflösung mit der SLI-Voodoo 2-Kombi mithalten. Immerhin übertrumpft sie die Konkurrenz bei 32 Bit Farbtiefe in niedriger Auflösung (siehe Diagramm).

Klaus Achatz / rm

PP-WERTUNG 81%

Name:	Stealth III S540
Typ:	2D/3D Grafikkarte
Hersteller:	Diamond
Grafikchip:	Savage 4 Pro von S3
Videospeicher:	32 MByte S-RAM
RAMDAC:	300 MHz
Bus:	AGP 4x
Treiber:	Win 95 / 98 / NT
Preis:	269 DM
Plus:	gute 3D-Performance, Hardware-DVD, 32 MB Bildspeicher, Texturen bis 2Kbit
Minus:	Höchste Auflösung (1920*1200) nur bei 75Hz, unschöne Darstellung von Rauch, keine Linux Treiber





INSERENTENVERZEICHNIS



Total Annihilation: Kingdoms

Die Echtzeitstrategie mit den schönsten Monstern der Saison! Handlicheres Ressourcenmanagement und ein Gameplay mit Köpfchen statt mit Kilotonnen. Also, laßt es rauchen...



Gorky 17

Transmitter verschmelzen Grusel-Kreaturen – „Die Fliege" als Action-Rollenspiel. Ein Team von Militärspezialisten auf der Spur des Grauens, und unser Fritz als wahnsinniger Tester...

Hidden & Dangerous

Wann? 1943! Wo? Hinter den feindlichen Linien! Für wen? Im Auftrag der Alliierten! Wie? In schönstem Third-Person-3D! Und wann geht´s los? Hoffentlich schon in der nächsten Ausgabe...

X – Beyond the Frontier

Das Universum steht uns wieder offen! Handeln und händeln, schachern und krachern. Die „Elite"-Piloten von einst dürfen ihre Lizenz aktualisieren und sich im neuesten Raumjäger gut anschnallen.

Outcast

Ein Sprungtor zu fernen Planeten, eine Expedition aus Forschern und Marines? Nein, nicht Stargate, sondern Outcast heißt dieses appetitliche SF-Actionadventure in 3D. Ob es das Vorbild toppt?

Im übrigen warten wir auf:

„Daikatana", „LMK", „Drakan", „Heavy Gear II", „Ultima IX", „Darkstone", „Shadowman", „Diablo 2", „System Shock 2", „Might and Magic VII", „Starfleet Command", „Shadow Company"

8/99

erscheint am **12. Juli**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.

Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)

Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis)

CD-Redaktion: Thomas Ziebarth (tz)

Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Maik Wöhler (mw), Thomas Ziebarth (tz)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

CompuServe (CIS): Michael Vondung

Online-Redaktion: Maik Wöhler (mw)

Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)

Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.) Täglich von 8.00 Uhr bis 24.00 Uhr

Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.) Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297

Layout & DTP: Martina Siebert

Titellayout: Martina Siebert

Fotografie: Josef Bleier

Titel-Artwork: Microprose

Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)

Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (1270)

Markenartikel: Christian Buck (1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Edith Hufnagel (1474)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1999

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197

Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458, Fax: 08104/668459

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122

Preise: Power Play: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 66,- Mark (33,75 Euro); Ausland: 90,- Mark 46,02 Euro); A: 552,- ÖS; CH: 67,20 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Marion Stephan (1442)

Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing

Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von WEKA Consumer Medien herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

Verlagsleitung Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.





Bangkok @720 23.16
@720
Swatch Internet Time
San Remo @720 17.16
LOVE TO A
NEW BEAT
Willkommen zur Internet Zeit, der neuen globalen Zeitrechnung von Swatch. Sie ist auf der ganzen Welt für alle Menschen an allen Orten gleich. Die 24 Stunden eines Tages werden in 1000 Einheiten (Beats) unterteilt. Ein Beat dauert 1 Minute und 26,4 Sekunden. Mit Swatch .beat, der Uhr zur Internet Zeit, gibt es ab sofort keine Zeitzonen und keine geografischen Grenzen mehr. Keinen Tag und keine Nacht.
www.swatch.com
swatch
.beat
Time is what you make of it.